07/2001 Ausgabe 50 DM 4,50

Belgien bfr 106,- ▮ Dänemark dkr 19,50 ▮ Italien Lit 5.100 ▮ Luxemburg lfr 106,- ▮ Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 34,- ▮ Schweiz sfr 4,50 ▮ Griechenland DR 850,- ▮ Spanien Pta 440,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC MEDIA

4 394373 904505 07

POKÉMON • GAME BOY ADVANCE • GAMECUBE • N64

N-ZONE

N-ZONE

NUR DM 4.50 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmag

AKTE GBA

16-SEITEN-EXTRAHEFT
Alle Infos zum GBA-Start

+ Das leistet die Hardware
+ Nützliches Zubehör
+ Alle Spiele im Test

NINTENDO 64

Kirby 64

GAMECUBE

Luigi's Mansion
Star Wars: Rogue Squadron 2
Wave Race: Blue Storm
Kameo: Elements of Power
Star Fox Adventures
Eternal Darkness
Pikmin

GAME BOY COLOR

Indiana Jones
Alone in the Dark

TIPPS & TRICKS

Gold&Silber-Logbuch
Excitebike 64

16 SEITEN BEILAGE **GAME BOY ADVANCE**
ALLE SPIELE GETESTET! ALLE INFOS!

POKÉMON CRYSTAL

Besser als Gold & Silber?

GAMECUBE AUF DER E3!

ALLE SPIELE IM VORABTEST!

Mit 4 Pokémon-Karten

ENTDECKE VÖLLIG NEUE POKéMON-TYPEN

und neue Herausforderungen!

In Pokémon Gold & Silber begegnen dir jetzt ganz neue Pokémon-Typen: Unlicht und Stahl. Bist du bereit, die richtigen Strategien zu lernen? Dann komm' und schnapp' sie dir alle!

DESPOTAR
Typ: Gestein/Unlicht

JETZT IM HANDEL!

Pokémon Schnapp' sie Dir alle!™

Nintendo®

Kompatibel mit der Roten, Blauen und Gelben Pokémon-Edition. Spielbar auf allen GAME BOY

www.pokemon.de

© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

INHALT

Nintendos neue Generation ist da!

Es stimmt: Man konnte als echter Nintendo-Fan zuletzt den Eindruck gewinnen, es würde sich bei Nintendo (und somit zwangsläufig auch in der N-Zone) alles um Pokémon drehen. Der Grund war einfach: Nintendo-64-Spiele, über die man hätte berichten können, wurden kaum noch entwickelt und mit Infos zum GameCube hat Nintendo mehr als gegeizt. Diese Zeiten sind nun endgültig vorbei. Wie versprochen, stürzen wir uns mit aller Macht auf die beiden neuen Konsolen von Nintendo und lassen dabei keine Frage unbeantwortet! Beispielsweise liefern wir pünktlich zum Launch in der 16-Seiten-Beilage „Akte GBA" alle Infos rund um den Game Boy Advance, die man wissen muss. Im eigentlichen Heft berichten wir natürlich noch einmal ausführlich von der E3 und unterziehen die ersten sieben GameCube-Spiele einem ausführlichen Vorabtest. Gleichzeitig haben wir unser Spiele-Lexikon den neuen Gegebenheiten angepasst und dem GameCube einen größeren Platz eingeräumt. Pokémon-Fans kommen bei uns natürlich auch künftig nicht zu kurz. Neben der neuen Folge aus dem Gold&Silber-Logbuch gibt's eine ausführliche Vorstellung von Pokémon Crystal, dem Nachfolger von Gold & Silber. Interessanten Lesestoff gibt es in dieser Ausgabe natürlich auch für Nintendo-64-Fans: Wir testen Kirby 64 und liefern eine Komplettlösung zum Rennspielknüller Excitebike 64. Abschließend möchte ich mich im Namen des ganzen Teams noch für die zahlreichen Geburtstagswünsche bedanken und freue mich auf die nächsten vier Jahre!

Viel Spaß beim Lesen!

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit Beilage, Aufklebern und 4 Sammelkarten!

EXTRAHEFT AKTE GBA

Army Men Advance	Die Minisoldaten marschieren ein!	14
Castlevania: Circle of the Moon	Weihwasser und Kreuze bereithalten	9
F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Mit Mach 2 in Richtung Ziellinie	4
GBA-Hardware	Alles Wissenswerte zum Start	2
GT Advance Championship Racing	Piste frei für schnelle Flitzer	10
Konami Krazy Racers	Lieber gut geklaut ...	12
Kurukuru Kururin	Vorsicht Suchtgefahr!	14
Pinobee: Wings of Adventure	Jump & Run mit guten Ideen	12
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Are you ready to rumble?	11
Super Mario Advance	Klassiker in neuem Gewand	8
Tony Hawk's Pro Skater 2	Tony regiert auch auf dem GBA	6
Top Gear GT Championship	Solides Rennspiel für den GBA	15
Tweety and the Magic Gems	Auf der Suche nach dem Piepmatz	15

NEWS

GAME BOY COLOR

Commander Keen	9
Graffiti Tournament – Skate and Style	9
Ottifanten	8
Resident Evil Gaiden	8

GAME BOY ADVANCE

Barbarian	7
Robocop	7
Spyro: Season of Ice	7

GAMECUBE

NHL Hitz	5
Ricochet Rick	5
Sgt. Cruise	5

NEWS

POKÉMON

Koch-Records-Gewinnspiel	10
Pokémon-G/S-Webseite	11

NEWS ALLGEMEIN

E3-Awards	5
Perfect-Dark-Film	7
Shrek-Gewinnspiel	4
THQ-Gewinnspiel	6

JAPAN-NEWS	4
USA-NEWS	6

REPORTAGEN

Best of the Rest	Weitere Nintendo-Highlights	26
E3 2001	Der GameCube unter der Lupe	14

ANGESPIELT

GAME BOY COLOR

Pokémon Crystal	Was bringt die neue Generation?	12

GAMECUBE

Eternal Darkness	Das Spiel für Erwachsene	24
Kameo: Elements of Power	Zeit zum Verwandeln	25
Luigi's Mansion	Filmreife Grafikeffekte	17
Pikmin	Miyamotos neuester Geniestreich?	20
Star Fox Adventures: DP	Fox McCloud ist zurück!	21
Star Wars RL: Rogue Squadron II	Das beste Spiel der Messe?	18
Wave Race Blue Storm	Mit den Jetskis übers Meer	22

TEST

GAME BOY COLOR

Alone in the Dark	GBC-Gruselflair	54
Das Geheimnis der Happy-Hippo-Insel	Niedliche Nilpferde in Not!	55
Die Mumie kehrt zurück	Rückkehr mit Schreckeffekt	55
Indiana Jones and the Infernal Machine	Indys Abenteuer geht weiter	54
In einem Land vor unserer Zeit	Prähistorischer Spielspaß	55

NINTENDO 64

Kirby 64: The Crystal Shards	Endlich auch in Deutschland	52

KOMPLETTLÖSUNG

Excitebike 64	Erste Hilfe für Biker	66
Pokémon-G/S-Logbuch (Teil 3)	Was gibt es Neues in Johto?	62

SAMMELKARTEN

Pokémon G/S: Felino	75/76
Pokémon G/S: Hoppspross	75/76
Pokémon G/S: Voltilamm	75/76
Pokémon G/S: Wiesor	75/76

T&T: CHEATS & CODES

Harvest Moon 2 (GBC)	60
Indiana Jones and the Infernal Machine	60
Indiana Jones and the Infernal Machine (GBC)	60
Rocket Power: Gettin' Air (GBC)	60
SpongeBob Square Pants (GBC)	60
VIP (GBC)	64

LESERTIPPS

Der König der Löwen (GBC)	72
Scooby-Doo! Classic Creep Capers (GBC)	72
Toy Story Racer (GBC)	72

RUBRIKEN

Chart-Attack	50
Impressum	73
Kleinanzeigen	58
Leserbriefe	56
Vorschau	74

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten	28

Akte GBA ..... Beilage

In unserem Extraheft bekommt ihr alle Infos zum Game Boy Advance. Außerdem haben wir alle deutschen Starttitel unter die Lupe genommen.

E3 2001 14

Wir haben uns vor Ort von der Qualität des GameCube überzeugt. Neben dem GC stellen wir euch auf satten neun Seiten alle E3-Highlights vor.

Pokémon Crystal 12

Während viele von euch noch auf der Jagd nach Entei und Suicune sind, haben wir schon mal die neueste Generation der Pokémon begutachtet.

JAPAN NEWS

An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

Sega enthüllt Zukunftspläne

Am 5. Juni fand im Hauptsitz in Tokio eine spezielle Pressekonferenz statt, auf der Sega seine zukünftigen Pläne für das kommende Jahr offenbart hat. Dabei wurde natürlich auch das komplette Line-Up der Spiele vorgestellt, die Sega für den GameCube und den Game Boy Advance veröffentlichen wird. Sega zeigte drei GameCube-Projekte: Virtua Striker 3 Ver. 2002, Monkey Ball und Phantasy Star Online. Für den Game Boy Advance wurden folgende Titel vorgestellt: Puyo Puyo, Sonic The Hedgehog Advance sowie Advance Columns. Bereits letztes Jahr fand eine firmeninterne Umstrukturierung statt, in deren Folge das Unternehmen in zehn verschiedenen Firmen aufgeteilt wurde. Drei von diesen Firmen entwickeln derzeit Spiele für Nintendos neue Konsolen: Amusement Vision entwickelt Virtua Striker 3 Ver. 2002 und Monkey Ball. Sonic Team tüftelt an Phantasy Star Online, Sonic The Hedgehog Advance und Puyo Puyo, während Wow Entertainment an Advance Columns arbeitet. Bis dato gibt es noch keine festen Veröffentlichungstermine für die Spiele, man kann allerdings davon ausgehen, das Puyo Puyo diesen Sommer erscheint, während sich Japaner bei Sonic The Hedgehog Advance und Monkey Ball wohl noch bis Herbst gedulden müssen. Advance Columns wird wohl im Winter erscheinen, und der Anpfiff für Virtua Striker 3 Ver. 2002 wird wohl erst im Frühjahr 2002 erfolgen. Bislang sind relativ wenige Details zu Phantasy Star Online bekannt. Dies liegt vor allem daran, dass es zurzeit noch Diskussionen zwischen Nintendo und den Entwicklern von Sonic Team darüber gibt, ob der Titel das erste Online-Spiel für den GameCube werden soll. Wie Yuji Naka, Produzent von PSO, auf der Pressekonferenz mitteilte, werden nähere Einzelheiten zum Spiel auf der Nintendo Space World im August bekannt gegeben.

PSO Die Bilder des RPGs sehen schon äußerst vielversprechend aus.

GRIPS GEFRAGT Puyo Puyo bietet Knobelspaß für unterwegs.

RUTSCHPARTIE Sonic rast wie gewohnt durch die Levels.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Juli: *Derby Stallion (N64), Mario Kart Advance (GBA), Yugioh Duel Monsters 5 (GBA), My Beetle (GBA), Klonoa (GBA), Super Black Bass Advance (GBA), Street Fighter IIX Revival (GBA), Breath of Fire I (GBA), Golden Sun (GBA), Muscle Ranking (GBA), Zero Tours (GBA), EX Monopoly (GBA)*

August: *Golden Sun (GBA), Dokapon Monster Hunter (GBA), Wario Land Advance (GBA), Phalanx (GBA)*

Shrek - Gewinnspiel

GEWINNSPIEL **Shrek lass nach!**

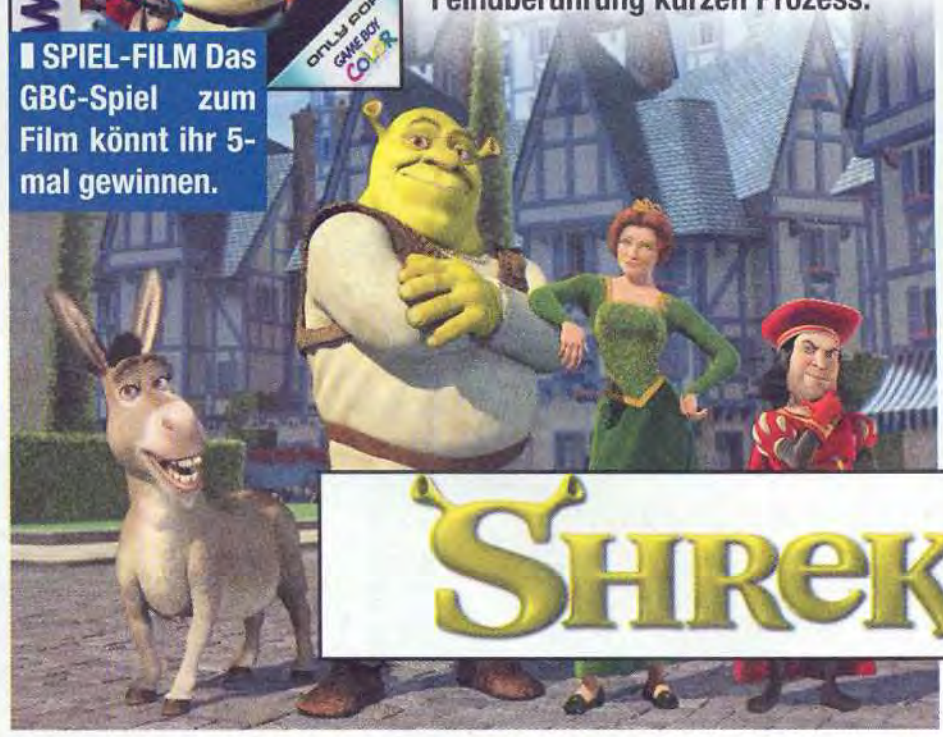
In Zusammenarbeit mit der TDK mediactive verlost die N-Zone „shreklich" schöne Gewinne zum Kinofilm Shrek – Der tollkühne Held. Der 3D-animierte Film um den unheimlichen grünen Sumpfbewohner konnte in den USA in den ersten drei Wochen mehr als 150 Millionen Dollar einspielen. In Deutschland kommt der märchenhafte Abenteuerspaß für die ganze Familie am 5. Juli in die Kinos. Die deutschen Synchronstimmen von Sascha Hehn, Rufus Beck und Esther Schweins verbreiten dabei Witz und Charme.

PREISE:

Pünktlich zum Start des Kinofilms verlosen wir 5-mal das Spiel Shrek für den Game Boy Color.

FAUSTRECHT? Der Hüne macht bei Feindberührung kurzen Prozess.

SPIEL-FILM Das GBC-Spiel zum Film könnt ihr 5-mal gewinnen.



Um eines der Spiele zu gewinnen, müsst ihr lediglich folgende Preisfrage beantworten:

FRAGE: Wie heisst der geschwätzige Freund von Shrek?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 08 58 60* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-Zone, Kennwort: Shrek • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 25. Juli 2001. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.
* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Ubi Soft und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

E3 - Award 2001 - Die Nominierungen

Messe **Gute Chancen für Nintendo**

Knapp einen Monat nach der diesjährigen E3 in Los Angeles wurde auf der Webseite www.e3awards.com die Nominierungen derjenigen Spiele bekannt gegeben, die Chancen auf die Auszeichnung mit einem der "2001 Best of E3 Game Critics Awards" besitzen. Über den Gewinner entscheiden 40 Juroren, die sich aus Fachjournalisten amerikanischer Online- und Printmagazinen zusammensetzen. Nintendo hat dabei gleich in mehreren Kategorien heiße Eisen im Feuer, so ist beispielsweise der GameCube in der wichtigsten Kategorie „Bestes Produkt" nominiert. Hier nun eine Liste der nominierten Produkte in den Kategorien, in denen Nintendo vertreten ist:

STARKES DUO Neben dem GameCube slebst wurde auch der Controller nominiert.

Bestes Produkt:
- Medal Of Honor Allied Assault (Electronic Arts) PC
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami) PlayStation 2
- Nintendo GameCube
- Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II (Nintendo) GameCube
- Star Wars Galaxies (Sony) PC

Bestes Konsolenspiel:
- Devil May Cry (Capcom) PlayStation 2
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami) PlayStation 2
- Oddworld: Munch's Oddysee (Oddworld Inhabitants) Xbox
- Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II (Nintendo) GameCube
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision) PlayStation 2

Beste Konsolen-Hardware:
- Logitech GT Force Steering Wheel PlayStation 2
- Microsoft Xbox
- Nintendo Game Boy Advance
- Nintendo GameCube
- Nintendo GameCube-Controller

Bestes Actionspiel:
- Halo (Microsoft) Xbox
- Max Payne (3D Realms) PC
- Medal Of Honor Allied Assault (Electronic Arts) PC
- Return to Castle Wolfenstein (Activision) PC
- Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II (Nintendo) GameCube

Bestes Action-Adventure:
- Devil May Cry (Capcom) PlayStation 2
- Jak and Daxter: The Precursor Legacy (SCEA) PlayStation 2
- Luigi's Mansion (Nintendo) GameCube
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami) PlayStation 2
- Silent Hill 2 (Konami) PlayStation 2
- Oddworld: Munch's Oddysee (Oddworld Inhabitants) Xbox

Bestes Spielekonzept:
- Majestic (Electronic Arts) PC
- Pikmin (Nintendo) GameCube
- Project EGO (Microsoft) Xbox
- Republic: The Revolution (Eidos) PC
- Sigma: The Adventures of Rex Chance

Bestes Beat' em Up:
- Bloody Roar 3 (Activision) PlayStation 2
- Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millenium (Capcom) PlayStation 2
- Super Smash Brothers Melee (Nintendo) GameCube
- Super Street Fighter II Turbo Revival (Capcom) Game Boy Advance
- Ultimate Fighting Championship: Tapeout (Crave) Xbox

Bestes Rennspiel:
- Gran Turismo 3: A-Spec (SCEA) PlayStation 2
- Motor City Online (Electronic Arts) PC
- Project Gotham Racing (Microsoft) Xbox
- Wave Race Blue Storm (Nintendo) GameCube
- Wipeout Fusion (SCEA) PlayStation 2

Bestes Geschicklichkeitsspiel:
- Chu Chu Rocket (Sega) Game Boy Advance
- Frequency (SCEA) PlayStation 2
- Fuzion Frenzy (Microsoft) Xbox
- Pikmin (Nintendo) GameCube
- Who wants to be a Millionaire, 3rd Edition (SCEA) PlayStation 2

An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten GameCube-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Konsole produziert? Wie steht es mit der Online-Fähigkeit des GameCube, der im Frühjahr 2002 hier zu Lande erscheinen wird? In unseren GameCube-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

NHL Hitz

Mit NHL Hitz für den GameCube setzt Midway die Tradition actionreicher Sportspiele mit hohem Unterhaltungswert fort. Mit den Original-Teams aus der NHL schießt, checkt und prügelt ihr euch, was das Zeug hergibt. Regeln sind dabei ebenso selten wie lästige Spielunterbrechungen. Per Monsterhit befördert ihr gegnerische Kufencracks über die Bande oder durchs Plexiglas. Befindet sich einer der Spieler im von NBA Jam bekannte „On Fire"-Modus, kann er noch härter schießen und checken. Wem die NHL-Hünen nicht fies genug sind, der baut sich mit Hilfe des Spieler-Editors seinen eigenen Athleten. Neben freispielbaren Arenen, Spielern und Teams lockt NHL Hitz amerikanische GameCube-Besitzer ab 2002 mit spaßigen Minispielen und einem Vierspielermodus.

KOLLISION Solche Bodychecks sind bei NHL Hitz an der Tagesordnung.

Sgt. Cruise

Das PC-Spiel Sgt. Cruise von Titus Interactive wird auch für den GameCube umgesetzt. Während das im farbenprächtigen Comic-Stil gehaltene Spiel in Bezug auf das Genre eine interessante Mischung aus Shoot' em Up, Strategie- und Rennspiel bietet, klingt die Story altbekannt. In der Uniform des tapferen Sgt. Cruise habt ihr die Aufgabe, die Welt vor einer Alieninvasion zu bewahren. Dabei ist nicht nur ein schneller Abzugsfinger gefragt, sondern auch fahrerische Qualitäten und Grips. Neben dem Einzelspielermodus können auch zwei Spieler gemeinsam versuchen, der außerirdischen Brut Einhalt zu gebieten. Die unterschiedlichen Missionen finden zu Land, im Wasser und in der Luft statt, wobei wechselnde Wetterbedingungen die Schlachtpläne durchkreuzen können. Sgt Cruise erscheint im Jahr 2002 in den USA.

WAR! Das Kampfgetümmel ist mit Grafikeffekten gespickt.

Ricochet Rick

Bei Titus Interactive ist man fleißig. Neben dem oben angekündigten Sgt. Cruise haben die Entwickler ein weiteres Projekt für den GameCube in der Mache: Ricochet Rick. Nach den ersten Bildern zu urteilen, dürfte es in diesem Spiel recht heftig zur Sache gehen, denn es wird munter geschossen. Am Steuer eines Doppeldeckers nehmt ihr Boden- und Luftziele ins Visier. Später kann man in ein Transportflugzeug oder in ein rasantes Schnellboot umsteigen. Beim Leveldesign hat man sich an Originalschau-plätzen orientiert, so finden die Luftschlachten beispielsweise am Eiffelturm statt. Ein Veröffentlichungstermin für Ricochet Rick ist uns bislang noch nicht zugeflogen.

NACHT Auch bei Nacht werden die Ziele aufs Korn genommen.

Interessante Insider-Informationen frisch aus den Vereinigten Staaten! Unser USA-Korrespondent Mike Sabine wird für euch jeden Monat aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten berichten. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei der amerikanischen Nintendo-Fangemeinde? Welche Konsole liegt in der Gunst der US-Spieler vorn? Dank unserer erfahrenen US-Crew werdet ihr an dieser Stelle immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus den Vereinigten Staaten informiert.

MIKE SABINE berichtet aus den USA für die N-Zone.

Affige E3

Ich habe drei Tage auf der E3 in Los Angeles verbracht. Es gab Hunderte von Videospielen auf jeder Konsole zu sehen. Hört sich an wie der beste Job auf der Welt? Nur so lange, bis man realisiert, dass man praktisch ohne Verschnaufpause arbeiten muss. Man hat für jedes Spiel im besten Fall 10 Min. Zeit, oftmals sogar nur 10 Sek. Und dann muss man auch noch mit Jens zusammenarbeiten, was bedeutet, dass man von ihm am Nintendo-Stand bei Wave Race Blue Storm nass gemacht wird. Am letzten Tag der Messe gelang es mir, in den geschlossenen Sega-Stand zu gelangen, wo ich Monkey Ball für den GameCube spielen konnte. In den Stand zu gelangen, war nicht so einfach, das Spielsprinzip des Sega-Titels dagegen ist es schon, und außerdem macht es auch viel mehr Spaß. Man benutzt einfach den linken Analog-Stick, um einen in einem Plastikball gefangenen Affen zu bewegen. Man kann es mit einem Hamster vergleichen, der in einem Laufrad herumrennt. Man muss fiesen Fallen ausweichen und nebenbei auch noch diverse Rätsel lösen. Wenn man darüber hinaus 100 Bananen eingesackt hat, wird man mit einem Extraleben belohnt. Für das Einsammeln hat man allerdings nicht ewig Zeit, da einem die ablaufende Uhr im Nacken sitzt. Diese Uhr kann einen ganz schön nervös machen, schließlich kann man nicht so rasen, da ein Affe in einem Plastikball nicht genauso abbremsen kann wie Papas Porsche. Wenn ihr also zu sehr aufs Tempo drückt, fliegt euer Affe über die Plattform hinaus und landet direkt im Affenhimmel (oder der Affenhölle). Als ob das noch nicht genug wäre, enthalten die Plattformen Löcher, und einige bewegen sich sogar. Im Mehrspielermodus, bei dem bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können, kommt richtig Freude auf. Hier fliegen die Affen schneller von der Plattform als man Monkey Ball aussprechen kann. Vielleicht hätte ich ja bei Monkey Ball ein Chance gegen Jens gehabt … Aber die nächste E3 kommt bestimmt.

AFFENBANDE Bei drei weiteren Mitspielern kommt schnell Schadenfreude auf.

MARKENBEWUSST Der Affe nimmt nur Bananen von exquisiter Qualität.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64- und GBA-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

Juli: *The Land Before Time (GBA), Mega Man EXE Battle Network (GBA), Monster Rancher Mania (GBA), ESPN Final Round Golf 2002 (GBA), Jurassic Park III: DNA Factor (GBA)*

August: *F-14 Tomcat (GBA), Mario Kart Advance (GBA), Tetris Worlds (GBA), Lady Sia (GBA), M&M's: Lost in Time (GBA), Ceasar's Palace (GBA*

THQ - Gewinnspiel

GEWINNSPIEL **GBA zu gewinnen!**

In Zusammenarbeit mit der Fa. THQ verlost die N-Zone tolle Preise zum Start des Game Boy Advance in Deutschland. Als Hauptgewinn wartet ein Game Boy Advance auf den glücklichen Gewinner. Außerdem verlosen wir 5-mal das Rennspiel GT Advance Championship Racing für den Game Boy Advance.

HAUPTPREIS:
1x Game Boy Advance
AUSSERDEM: 5X GT Advance Championship Racing

HAUPTGEWINN Als Hauptpreis winkt ein Game Boy Advance (Farbänderung möglich).

RASANT Außerdem verlosen wir 5 Exemplare von GT Advance Championship Racing für den GBA.

Um einen der Preise zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

FRAGE: Wie viele Wagen umfasst der Fuhrpark bei GT Advance Championship Racing insgesamt?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 08 58 60* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-Zone, Kennwort: GT Advance • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 25. Juli 2001. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.
* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Ubi Soft und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

Perfekt Dark - Der Film?

Kino/TV **Joanna Dark als Filmstar**

Filmumsetzungen von erfolgreichen Videospielen haben in letzter Zeit Hochkonjunktur, wie ein Blick auf Resident Evil, Tomb Raider oder Final Fantasy verdeutlicht. Bald könnte auch Perfect Dark verfilmt werden. Die beiden US-Firmen Fireworks Entertainment und Goodman Rosen Bros. haben sich die Rechte für das TV und einen Kinofilm gesichert. Für das Skript der Fernsehserie, die voraussichtlich im Herbst 2002 in den USA startet, konnte man Peter M. Lenkov gewinnen, der am Buch zum Kinoknüller Demolition Man mitwirkte. Bezüglich einer Verfilmung des N64-Superhits für die Kinoleinwand suchen die beiden Firmen derzeit mit Hochdruck nach einem Regisseur sowie finanzkräftigen Geldgebern. Ob sich die Geschichte des Films eng an das Spiel halten wird, ist ebenso wenig bekannt wie die Darstellerriege oder der Kinostart des Films. Die Fortsetzung des N64-Krachers soll unter dem (vorläufigen) Titel Perfekt Dark Zero Ende 2002 in den vereinigten Staaten erscheinen. (jq)

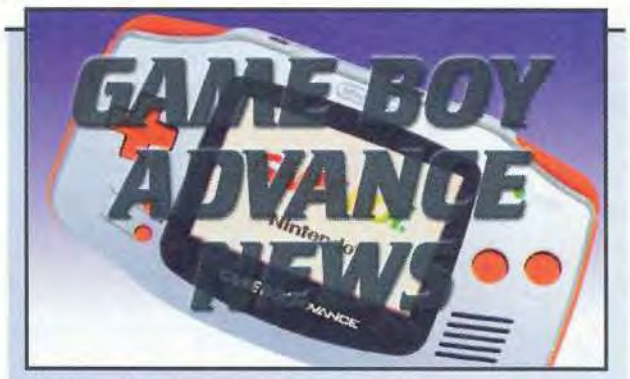
SCHÖNHEIT Joanna Dark macht garantiert auch auf der großen Leinwand ein gute Figur.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

Tony down under: Es gibt eine gute und eine schlechte Nachricht für Fans von Tony Hawk's Pro Skater 2. Die gute Nachricht: Es wird eine PAL-Version des Spiels für das N64 geben! Die schlechte: Die PAL-Version wird in Australien, nicht aber in Europa erscheinen! Grund: Im Gegensatz zu Europa lohnt sich die Veröffentlichung des tollen Titels im Land der Kängurus noch, da sich dort das N64 noch großer Beliebtheit erfreut.

Neues von der Nintendo-Show: Anfang Juni hat Nintendo neue Details zu der erstmals stattfindenden Nintendo-Show bekannt gegeben. Die Europa-Präsentation findet am 1. und 2. September in der Westminster Central Hall in London statt. Während der erste Tag ausschließlich der internationalen Fachpresse vorbehalten ist, können am zweiten Tag alle regulären ECTS-Besucher die Nintendo-Neuigkeiten in Augenschein nehmen. David Gosen, Vertriebsmanager von Nintendo of Europe, kündigte an, dass man dem europäischen Besuchern die neuen Nintendo-Produkte in einer Weise präsentieren werde, die man nicht verpassen dürfe. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt …

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++



An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten Game-Boy-Advance-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Handheld-Konsole produziert? Wie steht es mit der Controller-Fähigkeit des Game Boy Advance? In unseren Game-Boy-Advance-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

Spyro: Season of Ice

Wer kennt ihn nicht, den liebenswerten Feuerspucker Spyro? Nachdem der knuffige Drache in der Vergangenheit nur die PlayStation unsicher machte, erhebt sich Spyro demnächst auch auf dem GBA in die Lüfte. Als ein übler Zauberer die liebliche Zoe entführt, eilt der lilafarbene Drache natürlich sofort zur Hilfe. Dabei erhält er Unterstützung von seinen Freunden Hunter und Sparx, die ihn durch mehr als 30 liebevoll gestaltete Levels begleiten. Trifft Spyro auf Gegner, kommen altbekannte Manöver wie der Kopfstoß oder das Flammenspucken zum Einsatz. Ansonsten rennt, springt und schlittert der niedliche Drache durch die in einer Iso-Perspektive dargestellten Landschaften. Minispiele, die an Klassiker wie Gauntlet oder Asteroids angelehnt sind, sorgen für zusätzliche Kurzweil.

KÜSTE Welche Funktion hat wohl dieser Leuchtturm?

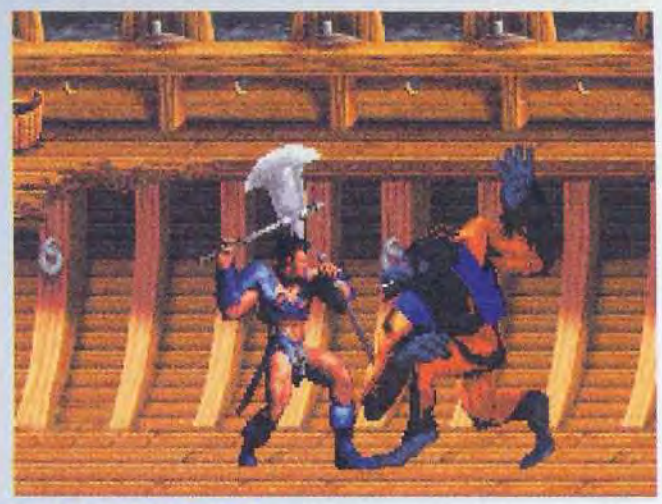
Robocop

Der blecherne Bulle ohne Gnade ist zurück! Nachdem sich Titus Interactive die Rechte an Robocop gesichert hat, folgt nach einer PlayStation-2-Version auch eine Umsetzung für den Game Boy Advance. Das Gameplay orientiert sich stark an den bleihaltigen Ballereien der ersten Robocop-Spiele. In der kugelsicheren Rüstung des knallharten Cops marschiert ihr durch verschiedene Distrikte einer Großstadt und liefert euch heiße Feuergefechte mit dem kriminellen Abschaum. Neben normalsterblichen Ganoven warten auch feindliche Cyborgs auf den gesetzestreuen Robocop. Der Titel wird voraussichtlich Ende des Jahres in den USA erscheinen.

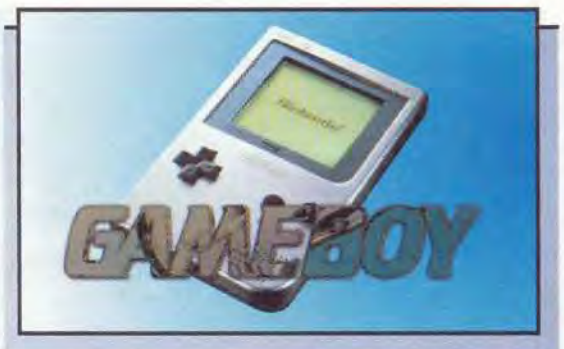
DAUERFEUER Unter heftigem Beschuss behält der Blechpolizist die Nerven.

Barbarian

Ein Prügelspiel, das auf der nordischen Mythologie basiert, präsentiert Titus Interactive im November in den USA. Die Charaktere bekämpfen sich mit Waffen wie einer riesigen Streitaxt oder einem gigantischen Langschwert oder gehen in den Nahkampf, um den Gegner mit einem Schulterwurf außer Gefecht zu setzen. Darüber hinaus können diverse Gegenstände aus den Levels bei den Prügeleien eingesetzt werden. In versteckten Abschnitten der Hintergründe finden aufmerksame Fighter nützliche Power-Ups. Mit Hilfe des Game-Link-Kabel können sich bis zu vier Spieler in Schauplätzen wie einer verschneiten Berglandschaft, dem Dschungel, der Wüste oder einem geheimnisvollen Schloss vermöbeln.



HACKEBEILCHEN Die Waffen der Krieger sehen ganz schön Furcht einflößend aus.



Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen für den Game Boy Color. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir natürlich auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1 (1) Pokémon – Silberne Edition
Nintendo

2 (2) Pokémon – Goldene Edition
Nintendo

3 (6) Pokémon – Trading Card Game
Nintendo

4. ....(3) ....**Pokémon – Gelbe Edition** ..... Nintendo
5. ....(7) ....**Pokémon Pinball** ..... Nintendo
6. ....(4) ....**Pokémon – Blaue Edition** ..... Nintendo
7. ...(Neu) ...**Harvest Moon 2** ..... Ubi Soft
8. ....(5) ....**Pokémon – Rote Edition** ..... Nintendo
9. ....(9) ....**Super Mario Bros. Deluxe** ..... Nintendo
10. ..(WE) ...**Donkey Kong Country** ..... Nintendo

Was kommt wann?

JUNI

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Bundesliga Stars 2001	Sport	THQ	Ende Juni
Commander Keen	Action	Activision	Juni
DSF Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	Juni
DSF Ultimate Surfing	Sport	Ubi Soft	Juni
Hand of Time	Action-Adventure	Titus	Juni
Hercules	Action	Titus	Juni
In einem Land vor unserer Zeit	Jump & Run	SWING!	Anfang Juni
M&M's Minis Madness	Jump & Run	JoWooD	Juni
Matchbox Emergency Patrol	Action	THQ	Juni
Matt Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	14. Juni
Mortyr	Action	Titus	Juni
Roswell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Juni
Spider-Man 2	Action	Activision	14. Juni
Tiny Toons: Busters großer Tag	Action	SWING!	Ende Juni
Tiny Toons: Dizzys Bonbonjagd	Jump & Run	SWING!	Mitte Juni
Top Gun	Action	Virgin	Juni
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
Wolverine	Action	Activision	14. Juni
Xena – Warrior Princess	Action	Titus	Juni

JULI

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anpfiff – RTL Fußball Manager	Strategie	THQ	Ende Juli
Dexter's Laboratory: Robot Rampage	Action-Adventure	Ubi Soft	Juli
Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo	Action-Adventure	Ubi Soft	Juli
Powerpuff Girls: Battle Him	Action-Adventure	Ubi Soft	Juli
Powerpuff Girls: Paint the Townsville green	Action-Adventure	Ubi Soft	Juli
Prince Naseem Hamed Boxing	Sport	THQ	Mitte Juli
Robocop	Action	Titus	Juli
Shrek – Fairy Tale Freakdown	Action	TDK	4. Juli

AUGUST

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Colin McRae Rally	Sport	THQ	Ende August
European Super League	Sport	Virgin	August
Graffiti Tournament – Skate & Style	Action	JoWooD	August
Keep the Balance	Tüftelspiel	JoWooD	August
Ottifanten	Jump & Run	JoWooD	August
The Nations Land of Legends	Action-Adventure	JoWooD	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Flipper & Lopaka – Das Geheimnis der Tiefe	Adventure	Ubi Soft	September
WWF Betrayal	Sport	THQ	Ende September

OKTOBER

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Harry Potter und der Stein der Weisen	Rollenspiel	Electronic Arts	Oktober
Hello Kitty's Cube Frenzy	Geschicklichkeit	Ubi Soft	Oktober
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	Ende Oktober
Sesame Street Sports	Edutainment	Ubi Soft	September

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Disney's Atlantis: Das G. d. verlorenen Stadt	Jump & Run	THQ	Anfang November
E.T. Digital Planner	Simulation	Ubi Soft	November
E.T. Escape from Planet Earth	Action-Adventure	Ubi Soft	November
F1 Down Force	Rennspiel	Titus	November
Resident Evil Gaiden	Action-Adventure	Virgin	November

2002

Titel	Genre	Hersteller	Termin
E.T. & The Cosmic Garden	Action-Adventure	Ubi Soft	1. Quartal 2002

Resident Evil Gaiden

GBC Es kommt doch noch!

Mal wurde es großartig angekündigt, dann wieder verworfen. Jetzt sieht es aber so aus, als ob Game-Boy-Color-Fans doch noch in den Genuss eines Teils der erfolgreichsten Horrorspielserie der Welt kommen sollten. Der englische Spiele-Entwickler M4 Limited setzt aber nicht, wie zuvor vermutet, den ersten Teil der Horror-Saga um, sondern programmiert eine neue Episode. Hauptcharakter wird Barry Burton sein, der sich auf dem Luxusdampfer Starlight mit untoten Kreaturen anlegt. Action-Sequenzen werden erstmals in einem Ego-Shooter-Modus abgefeiert. **(jrj)**

HOCHSEE-ZOMBIE Ob dieser Knabe seekrank werden kann?

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Virgin Interactive
Internet: www.vid.de **Termin:** 4. Quartal

Ottifanten

GBC Die Ottifanten sind wieder da!

Ottos Ottifanten erleben demnächst ihre Rückkehr in die Riege der Videospielhelden. Baby Bruno, der freche Sohnemann der Ottifanten-Familie Bommel, wird im dritten Quartal bereit sein, euren Game-Boy-Screen zu stürmen. Ihr begleitet den kleinen Windelfratz durch 24 Levels, die vollständig der Umgebung von Otto Waalkes' Ottifanten-Welt angepasst sind. Nette Verschiebe-Rätsel und unterschiedliche Fähigkeiten sollen Pep in den Jump&Run-Spaß bringen. **(jrj)**

Genre: Jump & Run
Hersteller: JoWooD
Internet: www.jowood.de
Termin: 3. Quartal

DUCK DICH Wild gewordene Spielzeugflugzeuge greifen Baby Bruno an.

VOLL GESTOPFT Bruno hat für den Käfer eine Überraschung in seinem Rüssel.

ABGEHOBEN Immer diese Rowdys auf ihren Skateboards.

ÄCHZ, STÖHN Was macht Bruno denn mit Mutters Beistelltisch?

Commander Keen

GBC Ein kleiner Junge auf Alien-Jagd

Ist euch auch schon aufgefallen, dass alte Spiele-Klassiker in letzter Zeit immer öfter ein Revival auf dem Game Boy Color erleben. Nachdem wir in den letzten Monaten schon die Rückkehr von *Elevator Action* und *Rainbow Islands* mitgemacht haben, steht jetzt ein angegrauter Titel aus der Anfangszeit der PC-Spiele ins Haus. *Commander Keen* wurde vor Jahren von ID-Software entwickelt – und zwar lange bevor sich besagte Programmierer einen Namen mit der Veröffentlichung später indizierter Ego-Shooter gemacht hatten. Das Spielprinzip ist recht simpel. Ihr lauft mit dem Jungsporn Commander Keen durch 24 Levels und müsst die Angriffe von unterschiedlichsten Außerirdischen überstehen. Das ausgeklügelte Level-Design und die fiesen Fallen machten das Spiel in den 90er-Jahren zu einem Geheimtipp unter PC-Spielern. Mal sehen, ob die Game-Boy-Version auch heutzutage noch so fesseln kann. **(jrj)**

SO SIEHT'S AUS Ein weiterer Klassiker findet seinen Weg auf den Game Boy Color.

Genre: Action **Hersteller:** Activision **Internet:** www.activision.de **Termin:** 2. Quartal

Graffiti Tournament – Skate and Style

GBC Dreister geht's nimmer: Graffiti Tournament vereint Skaten und Sprühen.

Lieber gut geklaut als schlecht selbst ausgedacht. JoWooD hat auf der E3 ein Inline-Skater-Spiel vorgestellt, das frappierend an Segas Dreamcast-Hit *Jet Set Radio* erinnert. Wie im großen Vorbild übernehmt ihr die Rolle eines Rollerbladers, der die Straßen unsicher macht. Während ihr eure Tricks vollführt, dürft ihr auch die kargen Häuserwände mit Graffiti verzieren. Natürlich gefällt das den örtlichen Ordnungskräften gar nicht und schon bald werdet ihr von der Polizei verfolgt. Leider sind die Nintendo-Konsolen nie in den Genuss von Segas innovativer Spielidee gekommen, so dass JoWooD genau in die richtige Kerbe schlagen wird. Wir sind gespannt, inwieweit sich das actiongeladene Spielprinzip auf dem Game Boy Color umsetzen lässt. **(jrj)**

SCHMIERE STEHEN Lasst euch bloß nicht erwischen, Jungs!

Genre: Action
Hersteller: JoWooD
Internet: www.jowood.de
Termin: 3. Quartal

In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr all die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht bieten zu können.

Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

Jump & Run

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Donkey Kong Country	Nintendo	11/00	91%
2. Rayman	Ubi Soft	03/00	90%
3. Croc	THQ	08/00	88%

Rennspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. F1 World Grand Prix	Nintendo	08/99	90%
2. Mickey's Speedway USA	Nintendo	04/01	87%
3. Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	12/99	85%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Pokémon Gold/Silber	Nintendo	04/01	94%
2. Harvest Moon 2	Ubi Soft	06/01	85%
3. Dragon Quest Monsters	Eidos	03/00	84%

Adventures

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Zelda: Link's Awakening DX	Nintendo	09/99	86%
3. Der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	11/00	85%
2. Azure Dreams	Konami	04/00	84%

Action

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Return of the Ninja	Ubi Soft	03/01	86%
2. Turok: Rage Wars	Acclaim	12/99	85%
3. Army Men	3DO	03/00	82%

Action-Adventures

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Metal Gear Solid	Konami	04/00	90%
2. Tomb Raider	THQ	07/00	89%
3. Conker's Pocket Tales	Rare	08/99	88%

Denkspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Magical Tetris	Activision	03/00	87%
2. Pokémon Puzzle Challenge	Nintendo	06/01	85%
3. Bust-A-Move 4	Acclaim	07/99	85%

Sportspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Mario Golf	Nintendo	01/00	90%
2. Mario Tennis	Nintendo	03/01	89%
3. BXS Stunt Biking	Activision	05/01	85%

Hallo liebe Pokémon-Freaks! Wie immer findet ihr in der Pokémon-Zone alles, was das Herz begehrt, und auch diesmal gibt es tolle Bilder von unseren fleißigen Lesern. Vielen Dank für die zahlreichen Einsendungen! Ihr könnt alles, was mit Pokémon zu tun hat, an folgende Adresse schicken: Computec Media AG • Redaktion N-Zone • Kennwort: Pokémon-Zone • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg. Ihr solltet aber beachten, dass eure Bilder nicht größer als DIN A4 sein sollten und auf der Rückseite euer Name und Alter notiert sein müssen! In diesem Sinne: Pokémon forever!

VERFRESSEN Monique Rimkus (13) hat dem neugierigen Morlord einen Pokéball ins Maul gezaubert! Ein wirklich schönes Bild!

PARTY Marill, Felino und Morlord haben mächtig Spaß! Danke an Andre Stockinger (9).

NACHDENKLICH Adrian Ruch (11) und Ledyba denken immer nur an die N-Zone.

PUTZIG Cosima Bruns Künsten (9) haben wir diesen knuffigen Felino zu verdanken!

FRISCH GESCHLÜPFT Verena Hasslers (11) Togepi ist einfach nur zum Knutschen! Findet ihr nicht?

FEURIGES POKÉMON Glumanda steht auch in der Gunst von Franziska Ditten (12) ganz oben! Ein dickes Lob von uns hat sie auf alle Fälle verdient!

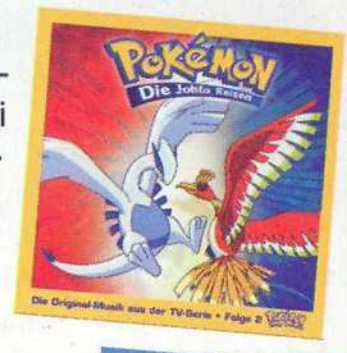
LESER-GALERIE

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Für musikbegeisterte N-Zone-Leser hat die Firma Koch Records ein besonders tolles Gewinnspiel-Paket geschnürt! Die tollen Scheiben sind natürlich auch regulär im Handel erhältlich.

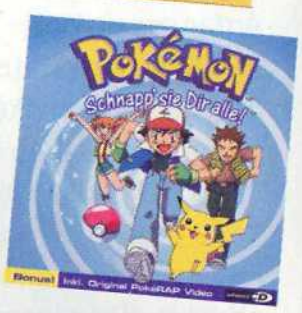
Die Preise:
Jeder Preis wird 10x verlost

1. Pokémon – Die Johto Reisen



Diese CD enthält die Musik zu den neuen Folgen der Pokémon-TV-Serie, die seit 17. Mai auf RTL II laufen. Aufmerksame Zuhörer dürften bemerken, dass die neuen Stücke insgesamt poppiger klingen als auf der letzten Scheibe. Als besonderes Schmankerl findet ihr auch sieben Karaoke-Fassungen zum Mitsingen auf dem Silberling!

2. Pokémon – Schnapp' sie Dir alle!



Über diesen Top-Hit braucht man eigentlich keine weiteren Worte zu verlieren. Wer diese Zusammenstellung älterer Serien-Songs noch nicht besitzt, wird sich über diesen Preis freuen!

3. Pokémon 3 – Der ultimative Soundtrack

Der Soundtrack zum neuesten Kino-Hit enthält neben dem genialen Score noch massig Bonusmaterial, wie zum Beispiel zwei tolle Video-Clips!

4., 5., 6. Pokémon – Das Hörspiel zur TV-Serie

Auf MC und CD erschienen im Juni die ersten drei Folgen der grandiosen Pokémon-Hörspiele. Pro Folge sind zwei komplette Geschichten enthalten, welche eine stimmungsvolle Atmosphäre erzeugen. Wir können die kommenden Episoden kaum noch erwarten!

Wer einen der coolen Preise abstauben will, muss nur folgende Frage richtig beantworten:

„Wie heißt der beliebteste Pokémon-Trainer?"

• Ash Ketchum • Ash Ketchup • Fox McCloud

Wählt aus einer der drei Antworten und ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an. Folgt einfach der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190/08 58 60* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: **COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Pokémon-Zone, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

Teilnahmeschluss ist der 25. Juli 2001. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Koch Records und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfalle.

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Pokémon Gold und Silber im Netz

GBC Für die neuesten Editionen hat Nintendo eine eigene Internet-Page ins Leben gerufen!

Wegen der unglaublichen Nachfrage hat Nintendo kurzerhand eine eigene Webseite zu den Mega-Sellern *Pokémon Gold/Silber* gestartet. Unter folgender Adresse erhaltet ihr eine Menge Wissenswertes über unsere momentanen Lieblingsmodule. Also unbedingt mal reinschauen! www.pokemongoldundsilber.de **(ai)**

WOW! Auf der tollen Seite erhaltet ihr jede Menge Infos!

LESERBRIEFE

Hallo! Ich hab euch schon mehrere Briefe geschrieben und langsam gebe ich die Hoffnung auf, dass mal einer veröffentlicht wird! Aber genug gemeckert: Wisst ihr, ob es für den Game Boy Advance und den GameCube auch Pokémon-Spiele geben wird? Stimmt es, dass man den Game Boy Advance mit dem GameCube verbinden kann? Mir fallen noch tausend Fragen ein, aber ich will euch nicht zu sehr nerven!

Euer Thomas Wochnick (13))

N-ZONE Hallo Thomas! Zuerst möchten wir uns nicht allein bei dir entschuldigen, denn bei der Riesenmenge an Post, die wir jeden Tag erhalten, ist es leider unmöglich, jeden Leserbrief abzudrucken. Sicherlich ärgern sich viele darüber, dass sie stundenlang an einem Brief feilen und dann bei der Leserbrief-Auswahl nicht berücksichtigt werden. Wir können euch aber versichern, dass wir wirklich jeden Brief lesen, und es fällt uns immer sehr schwer, bei all den tollen Einsendungen eine Wahl zu treffen! Deine Fragen lassen sich ganz leicht beantworten! Einfach die Seite 13 dieser Ausgabe aufschlagen und schon bist du bestens informiert! In der nächsten Ausgabe werden wir noch mehr zu dem Thema bringen!

TIPPS & TRICKS

Pokémon Gold/Silber-Editionen Pikachu Color Pedometer

Wie ihr wisst, könnt ihr vom Pikachu Color Pedometer per Infrarot-Sensor Watt-Einheiten in *Pokémon Gold/Silber* transferieren. Dadurch erhaltet ihr diverse tolle Items! Je nachdem, wie viele Watt-Einheiten ihr übertragt, bekommt ihr mehr oder weniger gute Items:

Watt:	Item:	Watt:	Item:	Watt:	Item:
1 - 99	Anara-Brief	400 - 499	Top-Schutz	800 - 899	Elixier
100 - 199	Beere	500 - 599	Äther	900 - 998	Beleber
200 - 299	Bitterbeere	600 - 699	Wunderbeere	999	Sonderbonbon
300 - 399	Superball	700 - 799	Goldbeere		

Ulf Balkado (12)

HERZLICHEN DANK

Marcus Eßer – Christian Fütterer – Benjamin George – Patrick Haumüller – Tobias Klinter – Sonja Krüger – Kevin Kramp – Elen Kobolewski – Dominik Kost – Jens Leusder – Franziska Meichsner – Jerome Malaise – Julian Mochayedi-Stoll – Maximilian Richert – Carlo Ribaux – Denys Ruf – Christian Reinthaler – Wolfram Sandig – Erkut Sarigül – Benedikt Schmid – Timo Schulze – Siemon Siebers

➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:
COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone,
Kennwort: Pokémon Zone,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
oder an:
ahmet.iscitürk@computec.de

Hier findet ihr eine Übersicht der wichtigsten, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist. Neuerdings dürft ihr auch Bilder zu den interessantesten Artikeln bewundern. Wir hoffen, dass es euch gefällt!

Pokémon Puzzle Challenge

Pokémon Gold

Pokémon Silber

Bereits erhältlich

GAMES

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Puzzle Challenge	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich
Pokémon Rote/Blaue Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-	Bereits erhältlich

MUSIK

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon – Das Hörspiel zur Serie Teil 1-3	CD/MC	Ca. DM 30,-	Bereits erhältlich
Pokémon – Die Johto Reisen	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-1-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon-2-Soundtrack	Musik-CD	DM 31,99	Bereits erhältlich
Pokémon-3-Soundtrack	Musik-CD	Ca. DM 30,-	Bereits erhältlich

FILME

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon – Der Film	Video-Kassette	DM 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen	Video und DVD	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon 3	Kinofilm	–	21. Juni

HARDWARE

Titel	Produkt	Preis	Release
Special Pokémon Edition GBC	Handheld	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Color	Pedometer	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pikachu Link-Kabel	Link-Kabel	DM 29,95	Bereits erhältlich

Pokémon Pikachu Color

Special Pokémon Edition GBC

Pokémon Pikachu N64

Kommt demnächst

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon 4	Kinofilm	–	Nicht bekannt
Pokémon Crystal	GBC	Ca. DM 80,-	Nicht bekannt
Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt	2. Halbjahr

Die beliebtesten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Gold/Silber	GBC	Ca. DM 80,-
2. Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-
3. Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-
4. Pokémon Rot/Blau	GB	DM 69,-
5. Pokémon Gelb	GB/GBC	DM 69,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Release
1. Pokémon Crystal	GBC	Ca. DM 80,-
2. Pokémon Trading Card Game 2	GBC	Nicht bekannt
3. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Bereits erhältlich
4. Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	2. Halbjahr
5. Pokémon Puzzle Challenge	GBC	2. Halbjahr

ES GRÜNT SO GRÜN So ein Spaziergang im Freien ist immer was Feines.

FRAUEN AN DIE MACHT! Jetzt könnt ihr auch als Trainerin an den Start.

SUCH DIR EINS AUS! Im Labor müsst ihr euch eines von drei Pokémon aussuchen.

POKÉMON CRYSTAL

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.pokemon.de

Während wir uns hier zu Lande noch mit Pokémon Gold und Silber vergnügen, steht schon der nächste Geniestreich aus dem Hause Nintendo in den Startlöchern!

Für japanische Videospieler ist *Pokémon Crystal* ja fast schon ein alter Hut, denn dort ist das Schnapp-Abenteuer schon seit Monaten erhältlich. Hinter verschlossenen Türen wird im Land der aufgehenden Sonne schon mit Hochdruck an zukünftigen Projekten rund um die kleinen Pocket-Monster gearbeitet. Mit dem Game Boy Advance und dem GameCube gibt es zwei neue Hardware-Plattformen, für die es zu programmieren gilt. Vor allem durch die Kompatibilität zwischen den beiden Konsolen eröffnen sich hier ungeahnte Möglichkeiten, welche die Pokémon-Erfinder bis aufs Letzte ausreizen werden. Doch bevor wir uns über die Zukunft Gedanken machen, widmen wir uns erst einmal der Gegenwart und diese heißt *Pokémon Crystal*!

Pokémon X

Während der Entwicklungsphase des Moduls war der Arbeitstitel „Pokémon X“ und ließ viel Raum für Spekulationen. Die wildesten Gerüchte machten die Runde und vor allem eines war klar – noch immer ist das Interesse an neuen Pokémon-Abenteuern ungebrochen. Kaum ein anderes Game war so oft Hauptthema in diversen Internet-Foren weltweit. Grund dafür waren vor allem die bahnbrechenden Features, die *Pokémon Crystal* bietet. So ist es jetzt erstmals möglich, zu Beginn des Spiels eine Trainerin auszuwählen. Wenn man bedenkt, dass bisher gerade mal elf Prozent aller Pokémon-Spieler weiblich waren, dann dürfte sich dies für die Zukunft als cleverer Schachzug von Nintendo erweisen. Die wichtigste Neuerung stellt aber zweifelsohne das geniale Online-Feature dieses Titels dar. Wer ein Handy besitzt, kann es mittels Mobile Adaptor mit seinem Game Boy verbinden. So steht zünftigen Online-Duellen nichts mehr im Wege – nötiges Kleingeld vorausgesetzt. Wer schon mal mit seinem Handy auf dem Datenhighway unterwegs war, kann von den teuren Verbindungspreisen ein Lied singen. Den hightechfreundlichen Japaner lässt dies natürlich kalt und so tauscht er online Pokémon, liefert sich heiße Duelle mit anderen Trainern und lässt sich mit brandaktuellen News aus der Welt der Pokémon versorgen. Am 30. Juli erscheint *Pokémon Crystal* in den USA und wie erwartet wurde das Internet-Feature für den westlichen Markt wegrationalisiert. Denn im Gegensatz zu Japan gehört hier das Mobiltelefon nicht zur Grundausstattung jedes Zehnjährigen.

Top oder Flop?

Für Pokémon-Freaks bleibt der Titel auch ohne Internet-Option erste Wahl, denn Neuerungen, die einen Kauf rechtfertigen, gibt es genug. Am besten lässt sich das Spiel als eine Art Special Edition der *Gold* und *Silber*-Versionen bezeichnen. Wer als Trainerin beginnt, kann sich über leicht veränderte Menüs, Karten und Itemverwaltung freuen, welche an den weiblichen Geschmack angepasst wurden. Des Weiteren bietet *Pokémon*

GUT DRAUF! Wenn man so gut gelaunt ist, dann kann gar nichts mehr schief gehen!

START-SCREEN Nur noch ein Knopfdruck und ab geht die Post!

TELEFONIER MAL WIEDER! Auch diesmal könnt ihr fleißig Nummern austauschen.

INFO

Game Boy Advance und GameCube: Die neue Heimat der Pokémon

Viel ist noch nicht bekannt, aber die Fakten sprechen schon jetzt für sich. Am 7. März fand in Tokio eine Pressekonferenz statt, auf der Nintendo einige Geheimnisse preisgab. So wurden drei neue Pokémon und ein Trainer vorgestellt, aber Genaueres spuckten auch die anwesenden Entwickler nicht aus. Pokémon-Freaks merkten aber sofort, dass Rulili mit Marill verwandt sein muss. Am interessantesten war aber die Vorstellung des Pokémon Card-E-Reader – ein neues Hardware-Zubehör für den GBA, welches in Zusammenarbeit mit Olympus Optical Co. Ltd. entwickelt wird. Mit diesem Gerät kann man die neuen Pokémon-Sammelkarten auslesen, die schon nächstes Jahr erscheinen sollen. Die neuen Sammelkarten enthalten zwei Barcodes, die zusammen über 3.000 Bytes an Daten aufnehmen können. Bei dieser Datenmenge ließe sich sogar ein kleines Spiel auf der Karte speichern, aber dies ist noch rein spekulativ. Wir sind auf jeden Fall mehr als gespannt, was Nintendo mit dem Card-E-Reader auf die Beine stellen wird. Auf der diesjährigen E3 hüllte sich Nintendo noch immer in Schweigen, aber zumindest wurde ein Titel für das GBA-Pokémon-Spiel genannt: Pokémon Johto League Championships! Doch nicht nur auf dem GBA tut sich was, denn auch für den GameCube wird es definitiv ein Pokémon-Spiel geben. Bisher ist allerdings wenig bekannt und außer einigen Bildern und einem kurzen Demo-Filmchen hat man vom Spiel noch nichts gezeigt. Fakt ist jedoch, dass man in zukünftigen Pokémon-Abenteuern den GameCube mit dem Game Boy Advance vernetzen kann. Dadurch ergeben sich unzählige Möglichkeiten, die uns schon jetzt ins Schwärmen bringen. Die Zukunft wird für Pokémon-Freunde mehr als interessant.

ANSCHLUSSFREUDIG Durch das Vernetzen beider Konsolen ergeben sich ungeahnte Möglichkeiten.

MUSIKALISCH Für diese GameCube-Präsentation greift Mauzi sogar zur Elektro-Gitarre!

LESEHILFE Dieses Zubehör wird die Welt der Sammelkarten revolutionieren!

GRAFIKWUNDER Ob das fertige Spiel genauso schön aussehen wird wie diese Demo?

WHALEKO Dieser dicke Brocken sieht aus wie ein Wal und ist einfach zum Knuddeln.

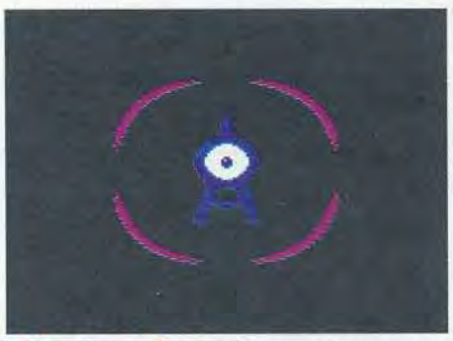
KAKULEON Dieses Pokémon hat wirklich große Ähnlichkeit mit einem Chamäleon.

RULILI Die Ähnlichkeiten zu Marill sind unübersehbar. Eine neue Entwicklungsstufe?

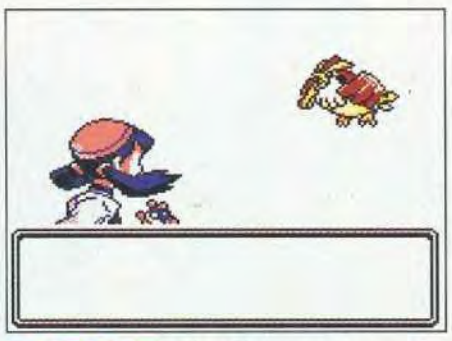
WER IST ER? Held, Gegner oder hilfreicher Weggefährte – seine Identität ist noch unbekannt.

Crystal eine in jeglicher Hinsicht verbesserte Optik. Der Kampfbildschirm ist jetzt um einiges ansprechender gestaltet und bietet toll animierte Charaktere. Neue Pokémon werdet ihr leider nicht finden, allerdings erfahrt ihr jetzt mehr über die rätselhaften Icognito und auch Suicune spielt eine tragende Rolle. So zeigt sich schon am Intro, dass diesmal die Icognito und das mysteriöse Wesen Suicune nicht nur eine kleine Nebenrolle besetzen. Interessant ist auch, dass eure Pokémon jetzt neue Attacken lernen, welche sie vorher nicht beherrschten. Man trifft neue Trainer und auch neue Rätsel warten darauf, gelöst zu werden. Ihr seht, es gibt massig Neues zu entdecken, und somit lohnt es sich in jedem Fall, ein weiteres Mal auf Pokémon-Jagd zu gehen. Wir freuen uns jetzt schon auf unsere Test-Version!

Ahmet Iscituerk



MYSTERIÖS Die Icognito spielen diesmal eine größere Rolle!



ATTACKE! Als Frau muss man sich auch im Kampf beweisen!

RÄTSELHAFT Was hat Suicune mit den Icognito zu tun?

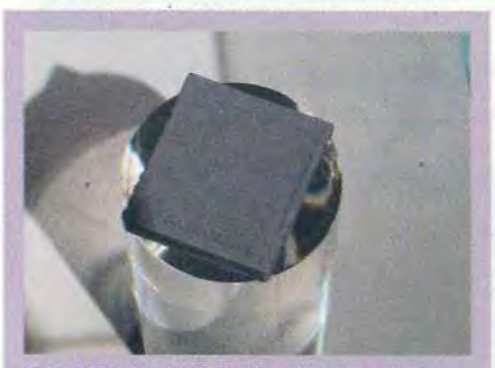
ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Pokémon Crystal
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Rollenspiel
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Speichern: .....Batterie
Levels: .....Entfällt
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller: .....Nintendo
Geeignet: .....Ab ? Jahren
Sprache: .....Englisch/Deutsch
Veröffentlichung: .....Ende 2001
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Pokémon Crystal ist auf jeden Fall ein Pflichtkauf! Auch wer die Gold/Silber-Editionen besitzt, kann bedenkenlos zugreifen, denn hier wird euch Spielspaß ohne Ende geboten!

E3: DER GAMECUBE VERZAUBERT L.A.

Selten wurde eine E3 mit so viel Spannung erwartet wie im Jahre 2001. Die Frage lautete: Welche Chancen hat Nintendos GameCube gegenüber Xbox und PlayStation 2?



SAVE GAME? Die GC-Speicherkarten sind schlicht gehalten.

PRESSEKONFERENZ Shigeru Miyamoto (Mitte) war gut drauf.

GRIFFIG Start- und B-Knopf wurden überarbeitet.

SCHMUCKSTÜCK Die DVD-Version des GameCube soll in Japan bereits im Herbst für umgerechnet ca. DM 660,- erscheinen.

Nachdem sich Nintendo in Sachen Next-Generation-Konsole bis zur E3 2001 mehr als bedeckt hielt, wurden Mitte Mai in L.A. nun endlich alle Fakten zum GameCube bekannt gegeben. Dabei waren die Fachbesucher vor allem auf die Qualität der Spiele gespannt. Sie wurden nicht enttäuscht. Schon auf der im Vorfeld abgehaltenen Nintendo-Pressekonferenz wurde deutlich, welche Power im GameCube steckt. Zur Überraschung aller Anwesenden stellte Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto den gespannten Journalisten mit *Pikmin* ein witziges Strategiespiel der besonderen Art vor. Zu welchen grafischen Effekten der GameCube in der Lage ist, zeigte sich, als Miyamoto höchstpersönlich *Luigi's Mansion* vorspielte. Grandiose Licht- und Transparenzeffekte, eine ausgefeilte Mimik Luigis und tolle Animationen versetzten das Publikum in Staunen. Zwar flimmerten die ersehnten Umsetzungen von *Metroid*, *Zelda* und *Mario Kart* nur in Form eines kurzen Films über die Leinwand, die Spiele tauchen aber alle bereits auf der offiziellen Liste von Nintendo auf. Bedenkt man, welche Trümpfe Nintendo mit diesen Projekten noch in der Hinterhand hat, braucht man sich um ein qualitativ hochwertiges Line-up an GC-Spielen nicht zu sorgen. Neben bereits bekannten Serien wie der Fortsetzung der *Turok*-Serie oder *Tony Hawk's Pro Skater 3* wurden mit *1080° Snowboarding 2* und *Bomberman* unlängst zwei weitere Titel angekündigt. Offensichtlich sind die Entwickler von der Power des kleinen Würfels ebenso überzeugt wie die Publisher von dessen Konkurrenzfähigkeit. Kein Wunder, denn Nintendo hat Wort gehalten und eine Konsole entwickelt, die dem Entwickler die Arbeit vereinfacht und die gefürchteten Hardware-Flaschenhälse umgeht. In Sachen Online-Zukunft hält man sich bei Nintendo bewusst zurück. Nach Aussage von Peter Main (Nintendo of America) werden erst dann konkrete Pläne geschmiedet, wenn ein Konzept vorliegt, das sich für ein Online-Projekt eignet. Statt sich wie die Konkurrenz schon jetzt auf Online-Projekte mit ungewisser Zukunft zu stürzen, legt Nintendo den Schwerpunkt eindeutig auf das, was den Spielgiganten seit jeher auszeichnet: Die Entwicklung ausgereifter, innovativer Spiele.

Moment der Wahrheit

Am gigantischen Messestand von Nintendo konnte sich das gespannte Publikum dank zahlreicher Displays selbst einen ersten Eindruck von der Qualität der Hard- und Software verschaffen. Mit *Luigi's Mansion*, *Star Wars Rogue Leader*, *Pikmin*, *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet*, *Wave Race Blue Storm*, *Eternal Darkness*, *Kameo: Elements of Power* und *NBA Courtside 2002* waren acht Titel spielbar. Beim Praxistest stand vor allem das Design und das Handling des Controllers im Blick-

MESSE-MAGNET Der imposante Nintendo-Stand war an allen 3 Tagen sehr gut besucht.

MITTELPUNKT Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II war zweifellos eines der absoluten Messe-Highlights.

punkt. Dem im Gegensatz zum klobigen N64-Controller geradezu zierlich wirkenden Controller merkt man die lange Entwicklungszeit an. Trotz der kompakten Abmessung liegt er gut in der Hand, die Tasten sind ordentlich verarbeitet und gut zu erreichen. Nur an die Position des über der rechten Schultertaste angebrachten Z-Knopfes muss man sich gewöhnen. Diese Taste dient beispielsweise zum Auslösen des Turbos bei *Wave Race Blue Storm*. Die Schultertasten sind analog und haben einen zusätzlichen Druckpunkt. Die Steuerung der gezeigten GC-Spiele ging ausgesprochen leicht von der Hand, im Mittelpunkt steht stets der nicht zu übersehende, rote A-Knopf. Egal ob man Anweisungen an die Pikmin gibt oder bei *Eternal Darkness* herzhaft zuschlägt, alle wichtigen Befehle werden mit dem A-Button ausgeführt. Der ehemals nierenförmige B-Knopf hat inzwischen auch eine runde Form, der Start-Knopf wurde verkleinert. Der gelbe C-Stick, der die C-Tasten des N64-Controllers ablöst, dient meist zur manuellen Justierung der Kamera. Das Einladen der Daten von der Mini-DVD passiert innerhalb weniger Sekunden, so dass auch bei komplexen Spielen lange Ladezeiten nicht zu befürchten sind.

Ausblick

Eine durchdachte Konsole, die im direkten Vergleich zur PlayStation 2 und Xbox ausgesprochen entwicklerfreundlich ist, ein Spiele-Line-up mit den bekanntesten Gesichtern des Videospiel-Universums und die Konzentration auf das Entscheidende: großartige Spiele. Nintendo ist bestens für die Videospiele-Zukunft gerüstet. Überdies soll bereits kurz nach dem Launch am 14. September die silberne DVD-Version des GameCube von Panasonic für umgerechnet ca. DM 660,- in Japan erscheinen. Weitere Einzelheiten werden auf der im August stattfindenden Space World bekannt gegeben, dort wird dann auch ein neuer Mario-Titel enthüllt. Auf der Nintendo-Show am 1. und 2. September in London wird Nintendo of Europe dann auch detaillierte Informationen zum Europa-Launch verkünden.

Jens Quentin

PREMIERE! In einem Glaskasten wurde mit Luigi's Mansion dem E3-Publikum die erste Spiele-Mini-DVD gezeigt.

INFO

ROSIGE AUSSICHTEN

In der nachstehenden Tabelle sind bislang angekündigte GameCube-Spiele aufgeführt.

Erscheint voraussichtlich 2001 in USA und Japan:			
18 Wheeler: American Pro Trucker	Rennspiel	Acclaim	2001
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	November
Batman	Action	Ubi Soft	2001
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	November
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	Dezember
Extreme G3 Racing	Rennspiel	Acclaim	November
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2001
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Swing!	2001
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	2001
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	November
Madden NFL 2002	Football	Electronic Arts	2001
Mario 128	Jump & Run	Nintendo	2001
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	November
NFL Blitz 2002	Football	Midway	2001
NFL Quarterback Club 2002	Football	Acclaim	November
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	2001
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	2001
Pikmin	Simulation	Nintendo	Dezember
Pokémon	Action	Nintendo	2001
Rogue Spear	Action	Ubi Soft	2001
Saffire	Action-Adventure	Saffire	2001
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	LucasArts	2001
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	November
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	Ende 2001
Super Smash Brothers Melee	Beat 'em Up	Nintendo	November
The Road to El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	2001
Thornado	Action	Factor 5	2001
Title Defense	Boxen	Climax	2001
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	2001
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	2001
Erscheint voraussichtlich 2002 in USA und Japan:			
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Biking	Acclaim	2002
Donald Duck	Action	Ubi Soft	2002
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	2002
J. McGrath Supercross World	Rennspiel	Acclaim	2002
Jimmy Neutron Boy Genius	Action	THQ	2002
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	Nintendo	2002
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	2002
Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	2002
Phantasy Star Online 2	Rollenspiel	Sega	2002
Rally Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	2002
Raven Blade	Action-Adventure	Nintendo	2002
Rayman Tribe	Jump & Run	Ubi Soft	2002
Rugrats	Action	THQ	2002
Scooby Doo	Action	THQ	2002
Spider-Man Movie	Action	Activision	2002
SSX Extreme	Snowboarding	Electronic Arts	2002
Tarzan	Action	Ubi Soft	2002
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	2002
The Powerpuff Girls	Action	Bam!	2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	2002
Turok Evolution	Action	Acclaim	2002
Angekündigte Titel ohne Termin:			
1080° Snowboarding 2	Snowboarding	Nintendo	Nicht bekannt
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	Nicht bekannt
Bomberman	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	Nicht bekannt
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	Nicht bekannt
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
ISS	Fußball	Konami	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	Nicht bekannt
Metroid Prime	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Mickey	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	Nicht bekannt
Zelda	Action-Adventure	Nintendo	Nicht bekannt

fun & win!

Mehr Spaß – weniger Pickel
Pickel
Clearasil

Clearasil erfüllt 5 Spaß-Ideen für

2.500 €

**Und? Wie sieht euer Spaß aus?
Idee an Clearasil schicken ...
und gewinnen!**

Einfach kreativ sein:
Ideen-Vorschlag (am liebsten mit Foto, Video oder selbstgemalten Bildern – was ihr wollt!) zusammen mit Coupon schicken an: **G2 "fun & win", Schanzenstraße 20, D-40549 Düsseldorf**
oder e-mail: **clearasil@go-g2.de**

Die neuen Clearasil fun-Broschüren ... ab Mitte September, überall wo es Clearasil gibt!

Einsendeschluss: 27.07.01

Mehr Infos? www.clearasil.funonline.de

fun & win mit Clearasil

ICH MACHE MIT...

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

e-mail

N-ZONE

Ich bin damit einverstanden, dass meine Angaben für Werbezwecke elektronisch verarbeitet und genutzt werden (Angabe beeinflusst nicht deine Gewinnchance).

○ JA ○ NEIN

Unterschrift

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Teilnahmeberechtigt sind alle, außer den Mitarbeitern der beteiligten Unternehmen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

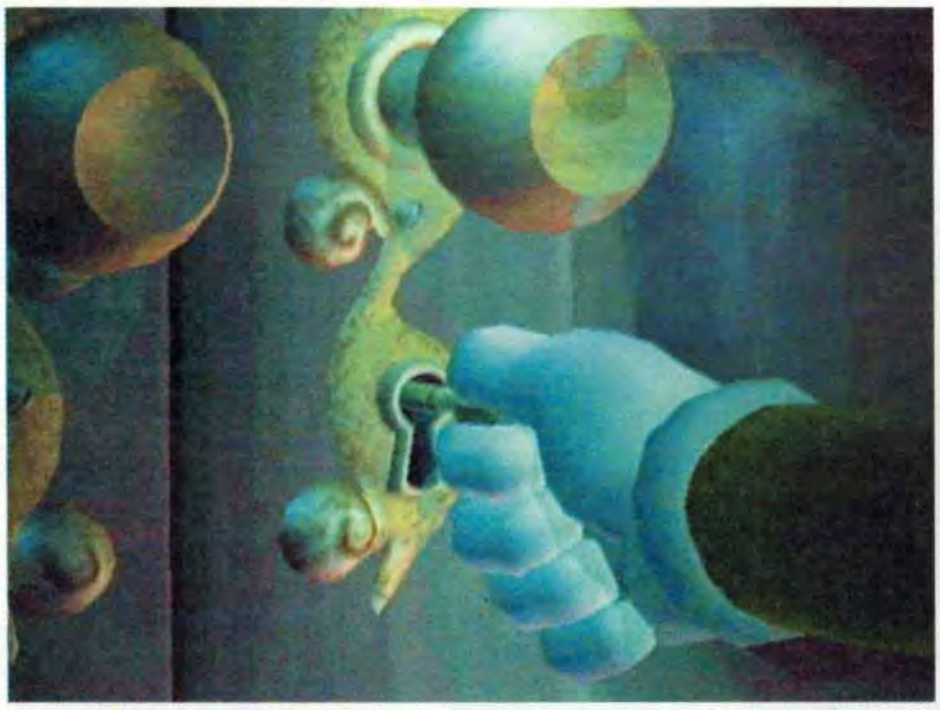
GRUSELIG So ein Geist kann einem schon mächtig Angst einjagen! Doch schon bald wird dem Gespenst das blöde Grinsen vergehen!

GETEILTES LEID IST HALBES LEID Ob die zwei es schaffen, das Haus von der Geisterplage zu befreien? Es liegt an euch!

LUIGI'S MANSION

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Es ist ja schon Tradition, dass ein Mario-Spiel als Launch-Titel einer Nintendo-Konsole mit an Bord ist. Diesmal muss aber sein kleiner Bruder einspringen!



SCHLÜSSELERLEBNIS Was sich wohl hinter dieser Tür verbirgt? Hoffentlich seid ihr auf eine Überraschung vorbereitet!

MEDICUS Im Spukhaus trifft Luigi auf den kauzigen Doktor. Er wird euch im Spiel tatkräftig unter die Arme greifen!

Auf der Space World 2000, die in Tokio stattfand, präsentierte Nintendo eine viel versprechende Technik-Demo mit dem Titel *Luigi's Mansion*. Die beeindruckenden Sequenzen zeigten Marios Bruder Luigi, der in einem gruseligen Geisterhaus von einer haarsträubenden Situation in die nächste stolpert. Schon damals war die Fachpresse von der grafischen Qualität überwältigt und böse Zungen behaupteten, dass die Grafik weit über dem für eine Konsole technisch Machbaren läge. Diese Skeptiker verstummten, als Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto auf der diesjährigen E3 die Katze aus dem Sack ließ. Aus der ehemaligen Grafik-Demo wurde nämlich ein komplettes Spiel und somit ein Launchtitel für den GameCube. Optisch wirkt die spielbare Version sogar besser als die Space-World-Demo und zeigt, wozu der GameCube technisch in der Lage ist. Die genialen Licht- und Schatteneffekte werden in Echtzeit erzeugt und stellen im wahrsten Sinne des Wortes alles bisher da Gewesene in den Schatten! Ihr steuert Luigi durch ein geisterverseuchtes Anwesen, welches vor Detailreichtum nur so strotzt. Euer Ziel ist es, die knuddeligen Geister, welche übrigens frappierende Ähnlichkeit mit den Spuk-Gestalten aus den *Casper*-Filmen haben, aus dem schmucken Häuschen zu vertreiben. Als Bewaffnung dienen euch lediglich eine Taschenlampe und ein Staubsauger, mit dem ihr die frechen Gespenster in astreiner Ghostbusters-Manier aufsaugt. Nebenbei kann Luigi das Reinigungsgerät auch als Wasserpistole missbrauchen. Dies hilft euch nicht nur dabei, Gegner aus dem Weg zu räumen, sondern auch einige Rätsel-Aufgaben zu lösen. Im Laufe des Spiels trefft ihr auf einen kauzigen Doktor, der euch tatkräftig bei euren Aufgaben unterstützt. Übrigens: Angeblich soll sich Mario irgendwo in dem düsteren Geisterhaus verstecken. Ob er eine größere Rolle spielt, wollte uns aber niemand verraten!

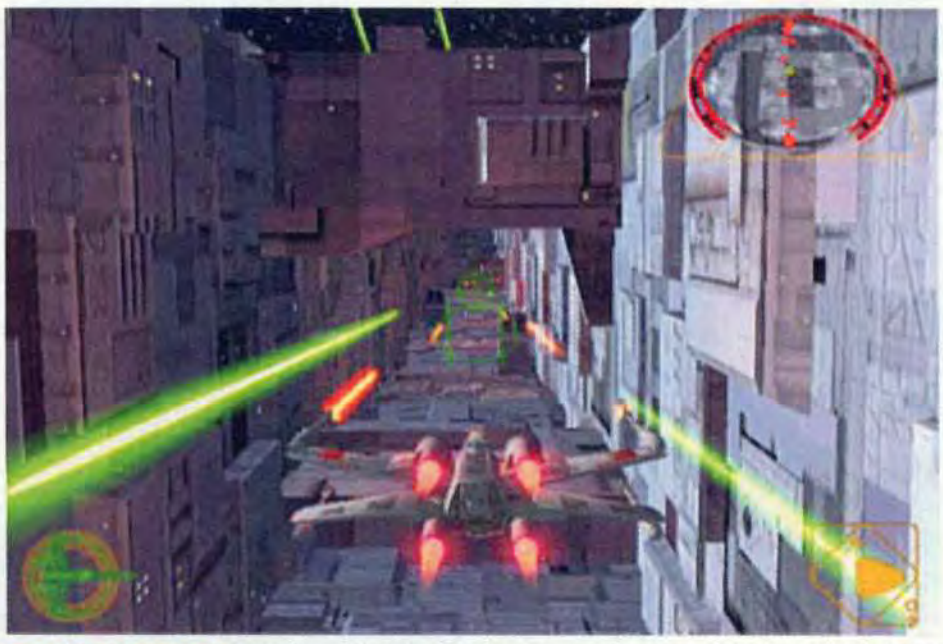
Ahmet Iscitürk

ES WERDE LICHT Luigi tappst durch die Dunkelheit.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Luigi's Mansion
System:	GameCube
Genre:	Action
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Nicht bekannt
Speichern:	Nicht bekannt
Levels:	Über 90 Räume
Preis:	Nicht bekannt
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	5. November (USA)
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Sollte das komplett fertige Spiel auch nur annähernd so genial werden wie die E3-Preview-Fassung, dann steht uns ein absoluter Spielspaß-Hammer ins Haus! Was anderes hätten wir von einem Miyamoto-Titel aber auch nicht erwartet!



BIN FAST DA! Die berühmte Todesstern-Szene darf natürlich in einem waschechten Star-Wars-Spiel nicht fehlen.

BESPIN IN TRÜMMERN Der superflinke A-Wing heizt den TIE-Interceptors über der Wolkenstadt gewaltig ein.

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

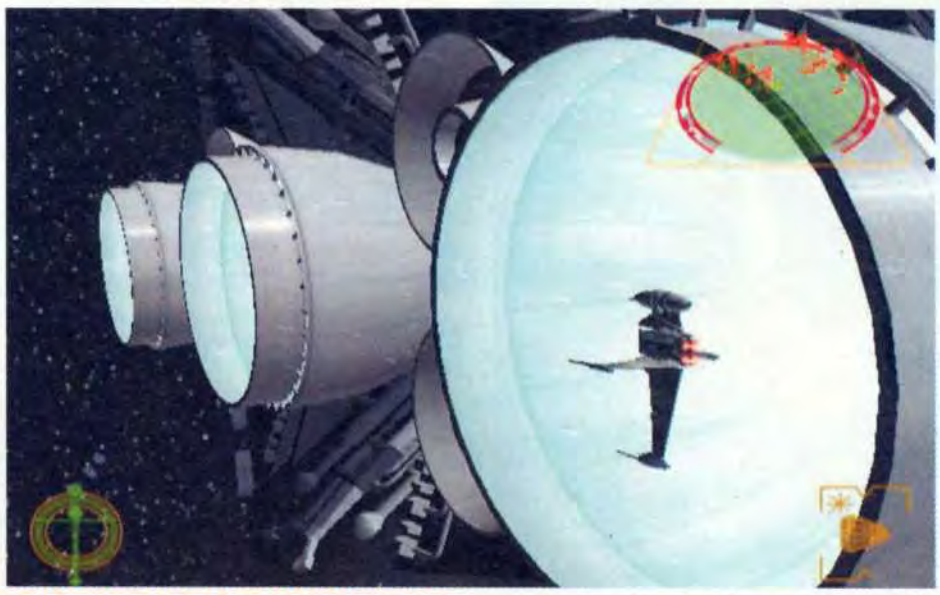
Wedge Antilles kehrt mit dem Renegaten-Geschwader zurück, um Darth Vaders Schergen die Hölle heiß zu machen.

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.lucasarts.com

Man kann sagen, was man will, aber die schnittigsten Raumschiffe fliegen immer noch im *Star Wars*-Universum herum. Nach *Shadows of the Empire*, *Rogue Squadron* und *Battle for Naboo* hat Factor 5 wieder den Pilotensitz frei geräumt und bittet zum fetzigen Weltraumkampf. Im offiziellen, zweiten Teil um das Renegaten-Geschwader (auch als Rogue Squadron bekannt) jagt ihr durch die bekanntesten Szenarien der Filmtrilogie und liefert euch heiße Gefechte mit Tie-Fightern und allem Üblen, was das Imperium zu bieten hat. Euch steht dabei der gesamte Raumschiff-Hangar der Rebellen zur Verfügung. Vom schnittigen X-Wing- über den pfeilschnellen A-Wing-, den bulligen Y-Wing- bis hin zum B-Wing-Bomber kann sich der *Star Wars*-Fans in seine Lieblingsschiffe setzen. Wie bei *Battle for Naboo* ist es in einigen Missionen auch möglich, während einer Mission das Schiff zu wechseln. So könnt ihr im heftigen Dogfight über der Wolkenstadt von Bespin euren A-Wing auf einer Landeplattform parken und in ein Cloud Car umsteigen. Der glatte Wahnsinn ist die grafische Performance, die *Rogue Leader* an den Tag legt. So detailreich hat man das *Krieg der Sterne*-Universum in keinem anderen Videospiel gesehen. In absolut fließenden 60 fps saust der Raumjäger über hochdetaillierte Sternenzerstörer oder manövriert sich in waghalsigen Manövern durch den berühmten Todesstern-Tunnel. Die Steuerung bietet einige kleine Finessen, welche die Feindbearbeitung mit dem Laser erleichtern. Schnelles, wiederholtes Drücken des A-Knopfes haut ein Stakkato von Energiesalven los, während ein langes Drücken genaue Schüsse auf Distanz ermöglicht. Musikalisch werden die Musikthemen aus den Filmen variiert und dem Spielgeschehen angepasst. *Star Wars Rogue Leader* ist ein klasse Beispiel dafür, was alles auf dem GameCube möglich ist. Man könnte fast den Eindruck gewinnen, einer verschollenen Filmepisode zuzusehen, anstatt ein Videospiel vor der Nase zu haben. Wenn Factor 5 bis zur Vollendung der fertigen Version keine Schnitzer macht, steht uns ein echter Top-Hit bevor.

Jean-Reiner Jung

HARTE JAGD Die wendigen TIE-Fighter sind schwer zu treffen!



BOMBASTISCHE RAUMSCHIFFE Hier saust ein B-Wing am Antrieb eines riesigen Sternenzerstörers vorbei.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ...Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
System:.....GameCube
Genre: .....Action
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: ...Nicht bekannt
Speichern:.....Nicht bekannt
Levels:.....Nicht bekannt
Preis: .....Nicht bekannt
Hersteller:.....Nintendo
Sprache:.....Englisch
Veröffentlichung:.....Ende 2001 (USA)
Einschätzung: .....Super
Beurteilung: So müssen Star-Wars-Spiele aussehen. Die fantastische Grafik und der bombastische Sound lassen echtes Kino-Feeling aufkommen.

McMEDIA®

schneller! schärfer! cooler!

Get it!

Nintendo®

Streetday 22.06.01

In den McMEDIA-Stores kriegst du ihn schon ab 22.06.2001!

Game Boy Advance – dieses Teil ist megageil!

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen
Tel.: 06 41/7 34 30

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

KASTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath
Tel.: 0 21 59/91 18 86

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 15

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern
Tel.: 0 25 32/9 05 38

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

BOHN
Bonner Str. 29
50374 Erftstadt
Tel.: 0 22 35/69 15 06

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

GAMESTORE
Zeilgalerie 112–114
60313 Frankfurt
Tel.: 0 69/2 09 07

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Übertinger Str. 9
88630 Pfullendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 89 35

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau
Tel.: 08 51/3 71 50

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

HUTTNER
Tückelhäuserstr. 10
97199 Ochsenfurt
Tel.: 0 93 31/8 74 40

HUTTNER
Herrnstr. 13
97318 Kitzingen
Tel.: 0 93 21/2 20 84

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1 d
99706 Sondershausen
Tel.: 03632/603347

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!

© und Satz: COMPUTEC MEDIA SERVICES

PIKMIN

- **Genre**: Strategie
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.de

Donkey Kongs erster GC-Auftritt? Marios brandneues Abenteuer? Nein, Shigeru Miyamoto stellte auf der E3 ein Strategiespiel vor, zu dem er von seinem Garten inspiriert wurde!

ABGESCHLEPPT Die Aliens werden ins Basis-Camp gebracht. Als Belohnung für die Schlepperei winken neue Pikmins.

Das Thema Gentechnologie wurde in letzter Zeit nicht nur im Deutschen Bundestag heftig debattiert, die umstrittene, neue Technologie beflügelte scheinbar auch die Fantasie von Shigeru Miyamoto. So hat sich der Mario-Vater wohl überlegt, was bei der Kreuzung einer Ameise und einer Blume herauskommen könnte. Das Ergebnis: ein Pikmin! Ein Pikmin rackert fleißig wie eine Ameise und sieht dabei aus wie eine Pflanze. Genau diesen Kreaturen begegnet unser Bruchpilot, nachdem er auf einem seltsamen Planeten, der wie ein gigantischer Vorgarten wirkt, notlanden musste. Hohe Gräser, Steinmauern, farbenprächtige Blumen und jede Menge obskurer Ureinwohner erschweren dem verunglückten Astronauten die Suche nach seinem Raumschiff. Eure Aufgabe besteht darin, in der Rolle des Raumfahrers möglichst viele der wuseligen Pikmins zu rekrutieren, um mit deren Hilfe den Planeten zu erkunden. Während andere Strategiespiele häufig an einer überladenen Steuerung kranken, hat man die kleinen Arbeiter mit zwei Knöpfen bestens unter Kontrolle. Mittels A-Taste wird ein Signal ausgesendet, durch das sich bereits rekrutierte Pikmins um euch scharen und im Boden gedeihende Pikmins gefügig gemacht werden. Will man beispielsweise eine Blume abernten, eine hinderliche Mauer einreißen oder wichtige Rohstoffe in die Pikmin-Basis transportieren lassen, wirft man die kleinen Racker einfach mit dem B-Knopf an die entsprechende Stelle, und sofort beginnen die bunten Wesen selbstständig mit der Schufterei. Pikmins sind jedoch auch nur „Menschen“, und so hängen die putzigen Gesellen schon mal faul ab, sobald eine Aufgabe bewältigt wurde. Trifft man auf eines der froschähnlichen Aliens, ist Vorsicht geboten. Versucht man nämlich, das Vieh von vorne anzugreifen, dezimiert das gefräßige Alien schmatzend die Pikmin-Bestände. Man muss um das zweibeinige Ungetüm herum schleichen und dann von hinten Pikmins auf dessen Rücken werfen, um es zu erledigen. Wurde das erledigte Wesen per Warp in die Basis verfrachtet, strömen im Gegenzug neue Pikmins heraus. Neben dem erfrischend neuen Spielprinzip bietet das Spiel eine lebendig wirkende Flora mit wippenden Halmen und wechselnden Tageszeiten.

Jens Quentin

PLATTMACHER Dieser mysteriöse Riesenroboter dezimiert eure Truppe mit einem Tritt.

ÜBERLEBENSKAMPF Beim Kampf gegen die gefräßigen Aliens ist Taktik gefragt.

BLÜTEZEIT Im Laufe der Zeit entwickeln sich die Pikmins weiter.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Pikmin
System:	GameCube
Genre:	Strategie
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Nicht bekannt
Levels:	Entfällt
Preis:	Nicht bekannt
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Dezember 2001 (USA)
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: *Typisch Miyamoto! Das muntere Gewusel im virtuellen Vorgarten besticht durch innovative Ideen, liebevolle Grafik und ein erfrischend neues Spielprinzip.*

SEI KEIN FROSCH Auch Fox' alter Freund Slippy ist wieder mit von der Partie.

KAMPFWÜTIG Unser Held hat auch ein paar nützliche Nahkampfmanöver drauf!

AUF DER FLUCHT Manchmal ist der Rückzug doch die bessere Alternative!

STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.dp-hq.com

Totgesagte leben länger! Rares Dinosaur Planet kommt doch noch – allerdings nicht für das Nintendo 64, sondern für den GameCube!

Wann kommt denn nun *Dinosaur Planet* für das N64 raus? Diese Frage hat sich in den letzten Monaten wahrscheinlich jeder Spielefreak regelmäßig gestellt. Der Titel wurde vor Ewigkeiten mit großem Trara von Nintendo angekündigt, eine eigene Webseite wurde aus dem Boden gestampft und schon nach kürzester Zeit war die Dino-Hatz in aller Munde. Auf der E3 letzten Jahres war der Titel sogar schon spielbar und beeindruckte nicht wenige der Fachbesucher. Doch urplötzlich wurde es still um *Dinosaur Planet* und nachdem man längere Zeit nichts mehr von der N64-Perle gehört hatte, fing es an, in der Gerüchteküche zu brodeln. Ein Gerücht jagte das andere und irgendwann war jeder davon überzeugt, dass *Dinosaur Planet* in die ewigen Jagdgründe der Videospiele befördert wurde. Kurz vor der diesjährigen Electronic Entertainment Expo (E3) ließen Rare und Nintendo dann jedoch die Bombe platzen: *Dinosaur Planet* erscheint jetzt für den GameCube, allerdings wurden ein paar „minimale" Änderungen vorgenommen. Der Hauptdarsteller Sabre der N64-Version wurde kurzerhand durch Fox McCloud ersetzt. Na, klingelt's? Der Space-Held Fox dürfte euch allen noch aus dem N64-Weltraum-Shooter *Lylat Wars* bekannt sein. Ihr schlüpft in die Rolle des ausgefuchsten Hauptdarstellers und habt die Aufgabe, den Dino-Planeten aus dem Klammergriff des fiesen General Scales zu befreien. Das Ganze lässt sich am ehesten als eine Mischung aus *Zelda* und *Lylat Wars* bezeichnen. Wie in Links spannenden N64-Abenteuern seht ihr euren Helden aus der Third-Person-Perspektive. Das Kampfsystem ist genauso hervorragend gelungen, wie beim offensichtlichen Vorbild und die Interaktion mit eurer Umgebung gestaltet sich erfrischend einfach. Die auf der Messe präsentierte Demoversion glänzte schon jetzt mit toller Grafik und tadelloser Spielbarkeit. Laut Rare will man noch einige heiße Weltraum-Gefechte einbauen, damit sich auch *Lylat Wars*-Fans sofort heimisch fühlen. Im Cockpit eures Airwings könnt ihr dann der gegnerischen Flotte in astreiner Shooter-Manier so richtig Saures geben! Leider gab es von den Shooter-Sequenzen auf der E3 noch nichts zu sehen. Doch auch so lässt sich jetzt schon sagen, dass man hier ein ganz heißes Software-Eisen im Feuer hat.

Ahmet Iscitürk

FOX IS BACK! Auch auf dem GameCube macht Fox Mc Cloud eine mehr als gute Figur!

BEEINDRUCKEND Auch die Bösewichter wurden sehr detailverliebt in Szene gesetzt. Ein wahrer Augenschmaus!

ERSTER EINDRUCK

Titel:..Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
System:.....GameCube
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad: ...Nicht bekannt
Speichern:.....Nicht bekannt
Levels:.....Nicht bekannt
Preis:.....Nicht bekannt
Hersteller:.....Nintendo
Sprache:.....Englisch
Veröffentlichung: ..5. November (USA)
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung:
Technisch eindrucksvolles Action-Adventure aus dem Hause Rare. Genauso müssen die Spiele einer neuen Hardware-Generation aussehen!

GISCHT In den Replays werden die grafischen Finessen gut sichtbar. Die Spiegeleffekte beispielsweise sind atemberaubend.

GEFAHR Sogar bei heftigen Unwettern wagen sich die tollkühnen Piloten aufs offene Wasser. Vorsicht, Blitzschlag!

WAVE RACE BLUE STORM

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.de

Wave Race 64 riss Nintendo-Fans 1997 zu Begeisterungsstürmen hin. Wave Race Blue Storm könnte dies vier Jahre später ebenfalls schaffen.

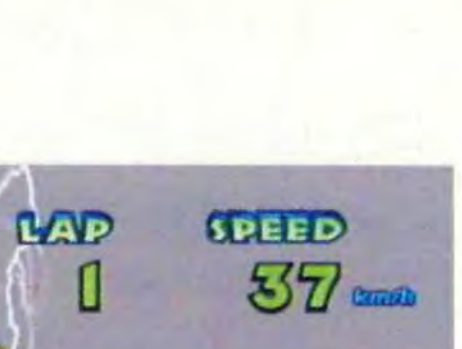
Der feuchtfröhliche Rennspiel-Klassiker *Wave Race 64* gehört zweifellos in jede Spielesammlung. Damals glänzte der Titel durch nahezu revolutionäre Wassereffekte und ein tadelloses Gameplay. Nintendo hat mit der GC-Umsetzung den Charme des Originals erhalten können, ohne mit Neuerungen zu geizen. So kann man sich diesmal auch zu viert hinters Steuer der Jetskis schwingen, um seine Mitspieler auf einem beschaulichen Bergsee oder im aufgewühlten Meer zu versägen. Wem die aktuelle Wetterprognose nicht passt, der spielt selbst Wettergott. So könnt ihr beispielsweise auch festlegen, dass sich die Wetterbedingungen innerhalb des Rennens ändern. Standet ihr noch bei völliger Windstille und ruhigem Wasser am Start, schüttet es in der letzten Runde wie aus Kübeln, wobei euch zusätzlich starker Wind die Gischt ins Gesicht bläst.

BESCHAULICH Die Idylle des stillen Bergsees wird von den aufheulenden Motoren der rasanten Jetskis gestört.

Mit Vollgas in die Wellenbrecher

Am Turbo-Meter haben die Entwickler ebenfalls gefeilt. Ihr könnt eure Turbo-Anzeige durch Tricks wie den altbekannten Handstand oder einen Salto aufladen. Damit kann man verlorenen Schub wiedergewinnen, den man durch das Verpassen von Bojen verloren hatte. Der Turbo hat noch eine zusätzliche Funktion: Durch ihn könnt ihr versteckte Abkürzungen nutzen. Von den verborgenen Abzweigungen wird es jede Menge geben. In technischer Hinsicht hat schon die E3-Version voll überzeugen können. Geniale Wasserspiegelungen und eine transparente Wasseroberfläche, durch die ihr bei ruhiger See den Grund erkennen

ENG Mit Remplern entledigt man sich lästiger Konkurrenten.



GEWAGT Die Tricks funktionieren auch bei der GC-Version.

FLUT Bei Flut stellt dieser Sprung kein Problem dar.

könnt, sprechen für sich. Besonderer Clou: Düst ihr bei heftigem Regen durch die Wellen, klatschen dicke Tropfen gegen den Bildschirm, und ihr seht das stets flüssige Renngeschehen durch einen Wasserschleier.

Jens Quentin

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Wave Race Blue Storm*
System: ..... *GameCube*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Speichern: ..... *Nicht bekannt*
Levels: ..... *Nicht bekannt*
Preis: ..... *Nicht bekannt*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Englisch*
Veröffentlichung: .. *November 2001 (USA)*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Wave Race wird auch auf dem GameCube hohe Wellen schlagen. Legt schon mal die Schwimmwesten bereit, dieses Spiel darf man nicht verpassen!

Warner Bros. Präsentiert

Pokémon 2

Die Macht des Einzelnen

Neu auf Video:
7. Juni 2001

auch auf DVD VIDEO

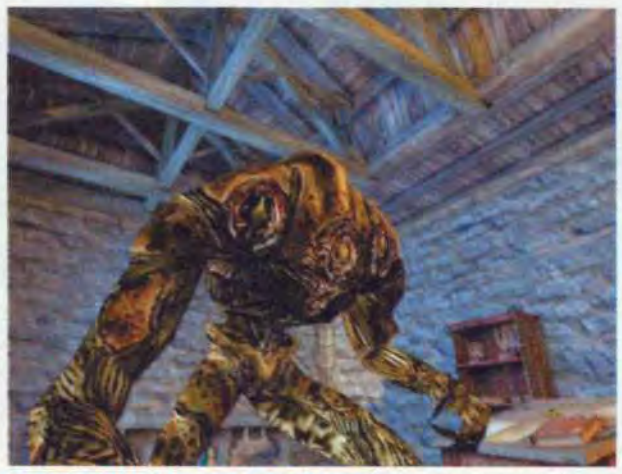
Video inklusive Kurzfilm
„Pikachu – Die Rettung"
und Vorschau auf
Pokémon 3 ...

... und noch mehr Extras
auf DVD

exklusive Pikachu-Spielkarte
in jeder VHS und DVD

© 1997-2000 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR KIKAKU. © PIKACHU PROJECT '99. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.© 2001 Warner Home Video GmbH

UMZINGELT Bei diesen üblen Untoten wächst nach einem Treffer der Kopf nach.



BEDROHLICHER BROCKEN Auch die obligatorischen Endgegner sind mit von der Partie.

AMBIENTE Die detaillierten Räumlichkeiten sind stimmungsvoll ausgeleuchtet.

ETERNAL DARKNESS

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.siliconknights.com

Lange vor der Menschheit herrschte eine düstere Macht über den Planeten. Nach vielen tausend Jahren wollen die dunklen Mächte die Herrschaft zurück ...

Die Rede ist diesmal ausnahmsweise nicht von den zurzeit so beliebten Dinosauriern, sondern von einer finstren, abgrundtief bösen Spezies. Zwölf auserwählte Charaktere machen sich in *Eternal Darkness* daran, die perfiden Pläne der unbekannten Unholde zu durchkreuzen und die Welt vor der Unterjochung durch das Böse zu bewahren. Der klassische Kampf Gut gegen Böse erweist sich als zähes Ringen und so nehmen es die tapferen Protagonisten in den unterschiedlichsten Zeitepochen mit den grausamen Gesellen auf. Während der römische Gladiator Augustus die feindlichen Kreaturen mit dem Kurzschwert zähmt, packt die attraktive Alexandra im 21. Jahrhundert die großkalibrige Schrotflinte aus, um sich die widerwärtige Brut vom zierlichen Körper zu halten. Schlüpft ihr dagegen in die rostfreie Rüstung eines Ritters, bekämpft ihr die unheimlichen Monstren mit einer riesigen Streitaxt. Im Zeitalter der Inquisition nehmt ihr es als Mönch mit dem Bösen auf, wobei dann mächtige magische Zaubersprüche zum Einsatz kommen. Trifft einer der Helden auf ein Geschöpf des Grauens, kann man mithilfe der rechten Schultertaste bestimmte Körperteile aufs Korn nehmen. So trennt ihr dem Untoten beispielsweise den mit Klauen bewehrten Arm ab, um dessen Angriffskraft zu mindern. Während bei der *Resident Evil*-Serie ein gezielter Schuss auf den Kopf der Höllenkreatur ausreicht, ist bei *Eternal Darkness* Vorsicht geboten: Nachdem die Gesellen verstört nach dem ehemals vorhandenen Kopf tasten, wächst dieser nach! Dies ist nur einer von zahlreichen tollen Effekten, die Silicon Knights auf die Mini-DVD gepackt hat. Auch das Terrain spielt bei Auseinandersetzungen mit dem Bösen ein entscheidende Rolle. So kann es passieren, dass das Kurzschwert bei einem Hieb in einem engen Gang an der Steinmauer entlangschleift, wenn der Charakter zu nah an der Wand steht. Dies sind jedoch nicht die einzigen Unterschiede zur Capcom-Horrorreihe. Vor allem die neuartige „Wahnsinns-Anzeige" dürfte für Überraschungen sorgen. Ist diese Anzeige im unteren Bereich, passieren merkwürdige Dinge. So kann es schon einmal passieren, das euer mühselig gefülltes Inventar komplett leer ist. Sammelt ihr einen neuen Gegenstand ein, sind wie von Geisterhand auch die anderen Dinge zurückgekehrt. Damit dürften die Entwickler für den ein oder anderen Schockeffekt beim Spieler sorgen. Gelungene Kamerawechsel, detaillierte Charaktere und lebensechte Animationen mit 60 fps runden den rund 60 Spielstunden dauernden Psycho-Thriller ab.

Jens Quentin

ALTBEKANNT Diverse Rätsel sind ebenfalls zu bewältigen.

KUNST Die Hintergründe glänzen mit vielen Details.

FURCHTLOS Die Protagonisten brauchen wahrlich starke Nerven.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Eternal Darkness
System:	GameCube
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Nicht bekannt
Levels:	12 Charaktere
Preis:	Nicht bekannt
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Dezember 2001 (USA)
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Mit Eternal Darkness belehrt Nintendo eindrucksvoll diejenigen eines Besseren, die den GameCube noch immer für eine reine Kinder-Konsole halten.

AUFGEPÄPPELT Kameos Monsterfreunde sind sehr Respekt einflößend.

NICHT GERADE SCHICK Im Monsterkörper sieht Kameo nicht mehr so schnucklig aus.

HEY ... BUNT Das Fangen der Monster wird von einer wahren Farborgie begleitet.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.rareware.com

Zelda trifft die Pokémon. Durchstreift mit der feschen Elfe Kameo eine abenteuerliche Welt und züchtet nebenbei Monster.

Rare hat seinen neuesten Titel für den GameCube frisch auf der E3 vorgestellt. Ihr übernehmt in diesem fantasievollen Action-Adventure die Rolle der Elfe Kameo und begebt euch auf die Suche nach den sechs Kindern der Elemente. Bis ihr diese gefunden habt, besteht ihr im klassischen N64-*Zelda*-Stil viele Kämpfe mit Oberbösewichtern und erforscht eine riesige Welt. Rare wäre aber nicht Rare, wenn das schon alles wäre. Um sich durch die Umgebung zu schlagen, benötigt Kameo die Hilfe von kleinen Monstern, die sie fangen und aufziehen muss. Das klingt zwar irgendwie nach Pokémon – ist es aber nicht. Denn im Gegensatz zu Nintendos Rollenspiel sind die Kämpfe nicht rundenbasiert, sondern ihr lauft und schlagt euch in Echtzeit durch die Feinde. Rare hat bisher geplant, dass man mehr als 60 verschiedene Monster schnappen und aufziehen kann. Sind die Viecher erst mal gefangen, steht beinhartes Training auf dem Programm. Ihr steigert dabei auch die Widerstandsfähigkeit gegenüber bestimmten Elementarangriffen, gegen die jedes Monster in bester Pokémon-Manier mehr oder weniger anfällig ist. Möchte unsere Heldin nicht das Monster in den Kampf schicken, so kann sie auch dessen Gestalt annehmen und an seiner Stelle das Abenteuer bestehen. Im technischen Bereich ist *Kameo: Elements of Power* in einem recht frühen Stadium. Die Grafik basiert offenbar auf derselben Engine wie *Star Fox Adventure* – besonders die ähnlichen Grafikeffekte legen diesen Schluss nahe. Der erste Eindruck von *Kameo* macht auf jeden Fall Lust auf mehr und wir sind gespannt wie ein Flitzebogen, in welche Richtung sich das Projekt noch entwickelt.

Jean-Reiner Jung

ARMY OF MONSTERS Das sieht doch schon nach einer recht schlagfertigen Truppe für Kameo aus.

SCHLITZOHR Kameo ist auch ohne Monster schlagfertig.

ELFEN-POWER Kameo sucht die sechs Kinder der Elemente.

VOLLE KONTROLLE Unsere Elfe ist in den Geist der Kreatur eingedrungen.

IMMER DRAUF! Wer genau hinsieht, kann die Elfe im Monsterkörper durchschimmern sehen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Kameo: Elements of Power
System:.....GameCube
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad: ...Nicht bekannt
Speichern:.....Nicht bekannt
Levels:.....Nicht bekannt
Preis:.....Nicht bekannt
Hersteller:.....Nintendo
Sprache:.....Englisch
Veröffentlichung:.....2002 (USA)
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Eine neue Spielidee aus dem Hause Rare ist immer was Besonderes. Kameo sieht bis jetzt gut aus und wird uns bestimmt nicht enttäuschen.

BEST OF THE REST

Die E3 war wirklich ein Hammer für Nintendo-Fans. Auf diesen zwei Seiten präsentieren wir euch weitere E3-Knaller im Überblick!

Mario Kart

GAMECUBE Der König aller Funracer ist zurück!

Zwar haben wir nie daran gezweifelt, dass es eine GameCube-Umsetzung von *Mario Kart* geben wird, aber wir freuen uns trotzdem über die offizielle Bestätigung! Des Weiteren wurde seitens Nintendo verkündet, dass es natürlich wieder einen Vierspieler-Modus geben wird und wir uns auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen dürfen. Die frühe Demoversion ist leider noch nicht sehr aussagekräftig, aber grafisch macht sie schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Die Charaktere könnten detaillierter nicht sein und die flinken Vehikel sehen einfach umwerfend aus! Da die *Mario Kart*-Reihe hauptsächlich vom Multiplayer-Aspekt lebt, wäre es durchaus denkbar, dass der Titel auch online spielbar sein wird. So könntet ihr euer fahrerisches Können auch auf dem Daten-Highway unter Beweis stellen. Wir halten euch in jedem Fall über die Entwicklung auf dem Laufenden!

GIB GAS, MARIO! Schon bald dürfen wir wieder richtig aufs Gaspedal drücken!

PRESS START Während dieser Sequenz gab es massig Beifall!

Super Smash Bros. Melee

GAMECUBE Ihr drescht gerne mit dem niedlichen Pikachu auf Wario oder Bowser ein? Dann seid ihr hier genau richtig!

Das etwas angegraute *Super Smash Bros.* gehört noch immer zu den redaktionsinternen Prügelfavoriten für unseren geliebten Modulschlucker. Der Nachfolger, welcher im November für den GameCube erscheint, verbindet das altbewährte Gameplay mit einer unglaublichen Grafikpower! Der spaßige Fun-Prügler bietet jetzt sogar einen speziellen Solospieler-Modus, der entfernt an Sidescrolling-Klassiker wie *Final Fight* oder *Streets of Rage* erinnert. Außerdem wird es einen speziellen Turnier-Modus geben, an dem bis zu 64 Spieler teilnehmen dürfen! Somit dürfen wir uns auf einen mehr als würdigen Nachfolger freuen!

EFFEKTGELADEN Was hier grafisch geboten wird, ist einfach unglaublich!

FLOTTER DREIER Mario, Kirby und Pikachu lassen es krachen!

Metroid Prime

GAMECUBE Im Weltall hört dich niemand schreien.

Samus ist wieder zurück und sieht besser aus als je zuvor! Zu seligen 8- und 16-Bit-Zeiten waren die *Metroid*-Abenteuer ein Garant für maximalen Spielspaß. Mit *Metroid Prime* liefert man jetzt einen Nachfolger, der sich gewaschen hat – zumindest was die Optik betrifft. Zur Spielbarkeit lässt sich leider noch nichts sagen, da von diesem Titel lediglich einige Videos gezeigt wurden. Die Sequenzen fangen das geniale *Metroid*-Flair aber perfekt ein und zeigen, dass wir uns vor allem auf Nonstop-Action gefasst machen dürfen!

IN BEDRÄNGNIS Samus ist von fiesen Aliens umzingelt.

Raven Blade

GAMECUBE Packende Fantasy-Action mit Edeloptik.

Dieser überaus interessante Titel versetzt euch in eine Fantasy-Welt voller Monster, Magie und Mysterien. Ihr erlebt eine Mischung aus knallharter Action und fesselnden RPG-Elementen. Leider erscheint *Raven Blade* erst 2002 und somit befindet es sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium.

BEDROHLICH Eure Gegner wirken nicht gerade gut gelaunt.

Donkey Kong Racing

GAMECUBE Affenstark und pfeilschnell!

Rares Funracer versammelt wieder die gesamte Primatenfamilie und lässt euch mit einem Affenzahn über die Strecken heizen. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft wird euch hier rasantes Gameplay mit exzellenter Optik geboten. Schon Anfang 2002 könnt ihr richtig fest auf die Tube drücken!

HEEYA! So ein Schwertfisch-Ritt macht mächtig Laune!

Disney's Mickey

GAMECUBE Was gibt es Neues aus Entenhausen?

Von diesem Titel gab es bisher nur einige Grafikdemos zu bewundern, aber die machten schon Lust auf mehr. So lebensecht konnte man Mickey noch auf keiner Konsole erleben. Laut Entwickler soll der Titel das bisher beste Disney-Spiel werden. Tja, da sind wir aber echt mal gespannt!

PRACHTBAU Der Superstar macht bald auch den GameCube unsicher.

NBA Courtside 2002

GAMECUBE Dieses Game wird mächtig punkten!

Nintendo bringt eine Fortsetzung der erfolgreichen *NBA Courtside*-Reihe und will damit unbedingt den Basketball-Thron erobern. Bisher ist nur bekannt, dass Left Field Productions für die Entwicklung verantwortlich ist und Kobe Bryant wieder als Zugpferd verpflichtet wurde. Leider lassen die bisher verfügbaren Screenshots sehr zu wünschen übrig. Bleibt zu hoffen, dass bald eine spielbare Version vorgestellt wird!

IN YOUR FACE! Wann dürfen wir einige Körbe versenken?

Wario Land

GBA It's Wario!

Im November feiert Wario seinen GBA-Einstand und übernimmt die Hauptrolle in diesem abgefahrenen Handheld-Abenteuer! Wer die coolen *Wario*-Ableger für den Game Boy Color kennt, weiß, was ihn erwartet. Jump&Run-Kost vom Feinsten, aber diesmal ist das Game auch grafisch auf der Höhe der Zeit.

HEISSE SACHE Wario muss hier wirklich höllisch aufpassen.

GESPENSTISCH Dieser Level ist echt zum Fürchten.

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge

GBA Rare dreht richtig auf!

HÜPFABENTEUER Das dynamische Duo ist wieder da.

Was wäre wohl passiert, wenn Grunthilda in *Banjo-Tooie* nicht von ihren Schwestern befreit worden wäre? Genau diese Situation erlebt ihr in Banjos erstem GBA-Abenteuer und schon jetzt ist klar, dass wir es hier mit einem Hitkandidaten zu tun haben. Der Titel enthält alles, was zu einem perfekten Handheld-Game gehört – fetziges Gameplay, tolle Optik und abgefahrene Charaktere. Hoffentlich gibt's schon bald die Testversion!

WACKELIGE ANGELEGENHEIT Ob die Holzbrücke Banjos Gewicht standhält?

Donkey Kong Coconut Crackers

GBA Eine wirklich harte Nuss!

OPTIONS Hier könnt ihr den Spielmodus auswählen.

Auf dem GBA debütiert Donkey Kong im November nicht wie erwartet in einen Jump & Run, sondern in einem waschechten Puzzlespiel. Dass ein Donkey-Jump&Run erscheinen wird, ist aber so sicher wie das Amen in der Kirche. Aber auch dieser Puzzler begeistert. Das Spielprinzip klingt erfrischend einfach: Kokosnüsse fallen auf das Spielfeld und hinterlassen verschiedenfarbige Kästchen. Ihr müsst mehrere gleichfarbige Felder verbinden und kassiert so reichlich Punkte.

KNIFFLIG Das Spielprinzip ist einfach und fesselnd zugleich. Seid ihr schlau genug?

Sabrewulf

GBA Oldie but Goldie!

Die Älteren unter euch bekommen beim Titel *Sabre Wulf* glänzende Augen. Vor über einem Jahrzehnt erschien der Titel für den Spectrum-Heimcomputer und bewies, dass Rare-Spiele schon damals was Besonders waren. *Sabrewulf* erscheint exklusiv für den GBA und lässt sich am ehesten als Action-Adventure mit Puzzle-Elementen beschreiben. Ihr begebt euch mit eurem Helden Sabreman in den tiefen Dschungel, um den mysteriösen Sabrewulf den Garaus zu machen. Es gilt, knifflige Rätsel zu lösen und antike Schätze einzusacken – Anfang 2002 ist es so weit!

SHOPPING Auch ein Abenteurer muss mal was einkaufen.

Diddy Kong Pilot

GBA Über den Wolken ...

Fliegt mit Diddy Kongs Sippschaft um die Wette! Ihr klemmt euch hinters Steuer von wendigen Mini-Fliegern und liefert euch rasante Wettrennen in luftigen Höhen. *Diddy Kong Pilot* ist übrigens der erste GBA-Titel mit Tilt-Technologie. Genau wie bei *Kirby's Tilt n'Tumble* für den GBC enthält das Modul eine Art Bewegungssensor, mit dem das Spiel gesteuert wird. Wenn ihr das Handheld nach links neigt, dann bewegt sich auch euer Vehikel in diese Richtung. So macht das Zocken gleich doppelt Spaß! Die zahlreichen Spielmodi halten euch ewig bei Laune und vor allem die rasante Optik weiß zu überzeugen. Ein weiterer Knaller aus dem Hause Rare.

JETZT WIRD'S ENG! Nicht nur hier gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren.

Die wichtigsten Spiele für N64, GC und GBA im Überblick!

DAS SPIELE-LEXIKON

Egal, ob Nintendo 64, Game Boy Advance oder GameCube: In unserem Spielelexikon findet ihr die wichtigsten Infos zu den besten Spielen, den aktuellen Neuheiten und geheimen Projekten der Spieleentwickler! Auf dieser Doppelseite werden alle Nintendo-64-Fans bedient, auf den folgenden Seiten informieren wir euch über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen Game Boy Advance und GameCube!

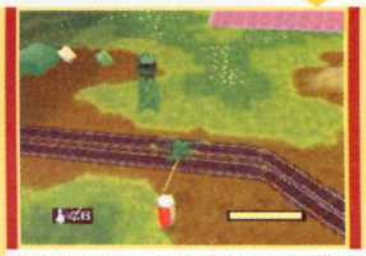
Nintendo-64-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Arcade				
Mehr gibt's leider nicht: Die Referenzspiele				
Iggy's Reckin Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Paperboy	Arcade	Midway	2/00	65%
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Adventure				
Mehr gibt's leider nicht: Das einzige Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	6/01	86%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
Aktuelle Rennspiel-Neuheiten				
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	6/01	86%
Sci-Fi-Rennspiele				
Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
Mehr gibt's leider nicht: Die Referenzspiele				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mickey's Speedway USA	Rennspiel	Nintendo	12/00	87%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump & Run				
Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
Banjo-Kazooie	Jump & Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump & Run	Nintendo	11/97	86%
Conker's Bad Fur Day	Jump & Run	THQ	4/01	89%
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	11/99	94%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Super Mario 64	Jump & Run	Nintendo	6/97	91%
Tiggers Honigjagd	Jump & Run	Ubi Soft	5/01	78%
Banjo-Tooie	Action-Adventure	Nintendo	4/01	89%
Yoshi's Story	Jump & Run	Nintendo	4/98	84%
Aktuelle Action-Adventure-/Jump&Run-Neuheiten				
Banjo-Tooie	Action-Adventure	Nintendo	4/01	89%
Rollenspiel				
Mehr gibt's leider nicht: Die Referenzspiele				
Aidyn Chronicles: The First M.	RPG	THQ	6/01	65%
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Zelda: Majora's Mask	RPG	Nintendo	12/00	96%
Aktuelle Rollenspiel-Neuheiten				
Aidyn Chronicles: The First M.	RPG	THQ	6/01	65%
Action				
Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
Armorines	Action	Acclaim	1/00	90%
Die Welt ist nicht genug	Action	Electronic Arts	12/00	92%
Forsaken	Action	Acclaim	6/98	91%
Jet Force Gemini	Action	Rare	11/99	87%
Pokémon Snap	Action	Nintendo	9/00	95%
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	4/00	93%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo	2/99	80%
Star Wars Ep. I: Battle for Naboo	Action	THQ	3/01	85%
Turok 2	Action	Acclaim	11/98	92%
Turok 3: Shadow of Oblivion	Action	Acclaim	9/00	88%
Aktuelle Action-Neuheiten				
Star Wars Ep. I: Battle for Naboo	Action	THQ	3/01	85%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Welche Spiele für das Nintendo 64 werden derzeit noch entwickelt? Wir zeigen euch alle Projekte auf einen Blick!



Action

Eine Umsetzung der Abenteuer für den GBA erscheint am 22. Juni.

Titel: . .Army Men: Air Combat
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Überraschung! Der Titel wird auch auf dem GameCube erscheinen.

Titel: . . . . . .Animal Forest
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Der Titel wird wohl leider kaum außerhalb Japans veröffentlicht werden.

Titel: . . . . . .Custom Robo V2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Jetzt ist es endlich offiziell: das Spiel kommt nur für den GC.

Titel: . . . . . .Dinosaur Planet
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Gestrichen

Geschicklichkeit

Der Mehrspielermodus hält die Redaktion regelmäßig von der Arbeit ab.

Titel: . . . . . .Dr. Mario 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Strategie

Es ist seit langer Zeit verdächtig still um dieses Spiel geworden.

Titel: .....Echo Delta
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

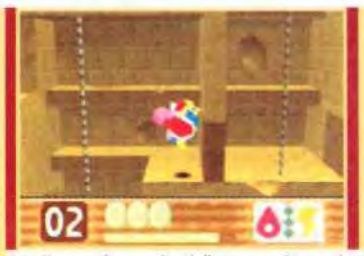
Eternal Darkness ist ein echter Schocker, allerdings auf dem GC!

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Gestrichen

Simulation

Pikachu gibt nach wie vor keinen Kommentar zur Veröffentlichung ab.

Titel: .....Hey You, Pikachu!
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt



Jump & Run

In dieser Ausgabe können wir euch den PAL-Test präsentieren.

Titel: ..Kirby 64: The Crystal Shards
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Anfang Juli

Action

Noch immer hat Nintendo keine Einladungen für Europa verschickt.

Titel: .....Mario Party 3
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

In Japan ist der Protagonist unter dem Namen Rockman besser bekannt.

Titel: .....Mega Man 64
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

RPG

Im zweiten Halbjahr erwartet euch ein erstklassiges Rollenspiel.

Titel: .....Paper Mario
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....2. Halbjahr

Action

Bald werden die Kämpfe der neuen Pokémon-Generation stattfinden.

Titel: ...Pokémon Stadium 2
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....2. Halbjahr

Rennspiel

Ob das Spiel auch außerhalb der USA erscheinen wird, ist unwahrscheinlich.

Titel: ...Sea-Doo HydroCross
Hersteller: .....Vatical Entertainment
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

In den USA wird der Titel erscheinen, für Europa gibt es noch keine Bestätigung.

Titel: ...Sin and Punishment
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Strategie

Strategiefans hoffen weiter auf eine Veröffentlichung in Deutschland.

Titel: .....StarCraft 64
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Skateboarding

Noch ist nicht bekannt, ob der Titel auch hier zu Lande erscheinen wird.

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 2
Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....Nicht bekannt

Nintendo-64-Spielelexikon (D) *(Fortsetzung von Seite 28)*

Beat 'em Up

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Tom & Jerry in Fists of Furry	Beat 'em Up	Ubi Soft	12/00	72%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%

Fußball

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Eelctronic Arts	5/98	90%
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Baskteball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	Electronic Arts	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	12/99	90%

Eishockey

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

NHL 99	Eishockey	Electronic Arts	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

Madden NFL 99	Football	Electronic Arts	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%

Wrestling

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	3/00	86%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%
WWF Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	1/00	89%

Sportspiele (Sonstige)

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	12/99	84%
Int. Track & Field Su. Ga.	Sport	Konami	4/00	84%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboarding	Activision	4/00	90%
Virtual Pool 64	Billard	Interplay	4/99	82%

Geschicklichkeit

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

Bust-a-Move 2	Geschicklichkeit	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Geschicklichkeit	Acclaim	1/99	86%
Magical Tetris Challenge	Geschicklichkeit	Activision	11/99	85%
Pokémon Puzzle League	Geschicklichkeit	Nintendo	3/01	85%
The New Tetris	Geschicklichkeit	Nintendo	10/99	91%

Aktuelle Geschicklichkeit-Neuheiten

Pokémon Puzzle League	Geschicklichkeit	Nintendo	3/01	85%

Simulation

Mehr gibt's leider nicht: Das Referenzspiel

Pilot Wings 64	Simulation.	Nintendo	6/97	79%

Strategie

Mehr gibt's leider nicht: Die Referenzspiele

Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%

Wirtschaftssimulation

Mehr gibt's leider nicht: Das Referenzspiel

Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Was kommt wann? *(D/CH/A)*

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Juni				
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	86%	Anfang Juni
Juli				
Aidyn Chronicles: The First M.	RPG	THQ	65%	Mitte Juli
Indiana Jones a. t. Inf. M..	Action-Adventure	THQ	88%	Anfang Juli
Kirby 64: The Crystal Shards	Rennspiel	Nintendo	86%	Anfang Juli
Weitere Veröffentlichungen in 2001				
Paper Mario	RPG	Nintendo	85%	2. Halbjahr
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	–	2. Halbjahr
Angekündigte Titel ohne Termin				
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Army Men: Air Combat	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Army Men: Sarge's Heroes 2	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	67%	Nicht bekannt
Custom Robo V2	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
DDR: Disney's W. D. M.	Action	Konami	64%	Nicht bekannt
Dr. Mario 64	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Echo Delta	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	–	Nicht bekannt
Hey You, Pikachu!	Simulation	Nintendo	86%	Nicht bekannt
Mario Party 3	Action	Nintendo	84%	Nicht bekannt
Mega Man 64	Action	Capcom	63%	Nicht bekannt
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	85%	Nicht bekannt
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	–	Nicht bekannt

Game-Boy-Advance-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Juni				
Army Men Advance	Action	Infogrames	–	22. Juni
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	84%	22. Juni
F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo	85%	22. Juni
GT Advance Championship Racing	Rennspiel	THQ	84%	22. Juni
GT Championship	Rennspiel	Mitsui	54%	22. Juni
Konami Krazy Racers	Rennspiel	Konami	83%	22. Juni
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	81%	22. Juni
Pinobee: Wings of Adventure	Jump & Run	Activision	76%	22. Juni
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft	86%	22. Juni
Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Konami	69%	22. Juni
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	83%	22. Juni
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	88%	22. Juni
Tweety and the Magic Gems	Action	Mitsui	69%	22. Juni
Juli				
Bomberman Tournament	Geschicklichkeit	Activision	–	Juli
September				
European Super League	Fußball	Virgin Interactive	–	September
Rugrats	Action	THQ	–	Ende September
Spider-Man: Mysterio's Menace	Action	Activision	–	September 2001
X-Men: Reign of Apocalypse	Action	Activision	–	September 2001
Oktober				
MotoGP	Rennspiel	THQ	–	Ende Oktober
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	–	Ende Oktober
November				
Atlantis: The Lost Empire	Nicht bekannt	THQ	–	09. November
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	–	November
Gun Vehicle	Action	Virgin Interactive	–	November
Hot Wheels Advance	Rennspiel	THQ	–	Mitte November
Kao the Kangaroo	Action	Virgin Interactive	–	November
Prehistoric Man	Action	Virgin Interactive	–	November
Robocop	Action	Virgin Interactive	–	November
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	–	Ende November
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	–	Anfang November
WWF Road to Wrestlemania	Wrestling	THQ	–	Ende November
Weitere Veröffentlichungen in 2001				
Bonx	Geschicklichkeit	Ubi Soft	–	Ende 2001
Creatures	Simulation	Swing!	–	3. Quartal
David Beckham Soccer	Fußball	Rage	–	2001
Denki Blocks	Geschicklichkeit	Rage	–	2001
Driven	Rennspiel	Blam! Entertainment	–	2001
Ecks vs. Sever	Action	Blam! Entertainment	–	2001
Hot Potato!	Geschicklichkeit	Bam! Entertainment	–	2001
Lady Sia	Action-Adventure	TDK	–	2001
Lucky Luke	Action	Infogrames	–	2001
Matt Hoffman's Pro BMX	Biking	Activision	–	2001
Men in Black	Action	Ubi Soft	–	Ende 2001
No Rules	Sportspiel	TDK	–	2001
Planet Monsters	Action	Virgin Interactive	–	2001
Pocket Music	Simulation	Rage	–	2001
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	–	4. Quartal
Rocket Power: The Dream Scheme	Action	THQ	–	2001
Shaun Palmer's Pro Boarder	Snowboarding	Activision	–	2001
SpongeBob: Super Sponge	Action	THQ	–	4. Quartal
SW Episode I: Jedi Power Battles	Action	THQ	–	4. Quartal
Tiny Toon Adv.: Buster's Bad Dream	Action	Swing!	–	3. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Ubi Soft	–	Ende 2001
Veröffentlichungen in 2002				
Barbarian	Action	Virgin Interactive	–	Februar
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Ubi Soft	–	1. Quartal
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	Ubi Soft	–	2002
Downforce	Rennspiel	Virgin Interactive	–	April
Mike Tyson Boxing	Boxen	Ubi Soft	–	1. Quartal
Kasparov	Schach	Virgin Interactive	–	2002
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Ubi Soft	–	1. Quartal
Tom & Jerry: The Magic Ring	Action	Ubi Soft	–	Ende 2002
Top Gun	Action	Virgin Interactive	–	März
Weitere Veröffentlichungen ohne Termin				
Advance Wars	Strategie	Nintendo	–	Nicht bekannt
An American Tail: Feivel Strikes Gold	Action	Swing!	–	Nicht bekannt
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Diddy Kong Pilot	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Donkey Kong Coconut Crackers	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
ESPN Fishing	Simulation	Konami	–	Nicht bekannt
ESPN Golf Master	Golf	Konami	–	Nicht bekannt
ESPN X Games Skateboarding	Skateboarding	Konami	–	Nicht bekannt
Frogger	Geschicklichkeit	Konami	–	Nicht bekannt
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Harry Potter u. d. Stein des Weisen	Adventure	Electronic Arts	–	Nicht bekannt
In einem Land vor unserer Zeit	Action	Swing!	–	Nicht bekannt
ISS	Fußball	Konami	–	Nicht bekannt
Jurassic Park 3	Action	Konami	–	Nicht bekannt
LEGO Bionicle	Action	LEGO Media	–	Nicht bekannt
LEGO Island 2	Action	LEGO Media	–	Nicht bekannt
LEGO Racers 2	Rennspiel	LEGO Media	–	Nicht bekannt
Mario Kart Advance	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Metroid 4	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Rocket Power: Dream Scheme	Action	THQ	–	Nicht bekannt
Sabrewulf	Action-Adventure	Nintendo-	–	Nicht bekannt
Sonic The Hedgehog Advance	Action	Sega	–	Nicht bekannt
Thunderbirds	Action	Sci	–	Nicht bekannt
Tiny Toons Adv.: Wacky Stackers	Geschicklichkeit	Swing!	–	Nicht bekannt
Wario Land	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Wild Thronberries	Action	THQ	–	Nicht bekannt

Weitere GBA-Projekte (Japan/USA)

Folgende Spiele sind für den GBA in den USA und Japan angekündigt oder erhältlich

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Caesar's Palace	Simulation	Majesco	–	Juli (USA)
ChoroQ Advance	Rennspiel	Takara	–	29. Juni (Japan)
Baketsu Daisakusen	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Breath of Fire I	Rollenspiel	Capcom	–	6. Juli (Japan)
Dark Arena	Nicht bekannt	Majesco	–	Juni (USA)
Digi-Communication	Simulation	Media Works	–	Frühjahr (Japan)
Dokapon Monster Hunter	Nicht bekannt	Asmik Ace	–	Nicht bekannt
Earthworm Jim	Action	Majesco	–	11. Juni (USA)
EX Monopoly	Brettspiel	Takara	–	Juni (Japan)
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Fortress	Action	Majesco	–	Juni (USA)
F-14 Tomcat	Action	Majesco	–	Juni (USA)
Hanasaki Wars	Nicht bekannt	Nintendo	–	Nicht bekannt
Hatena Satena	Nicht bekannt	Hudson	–	Nicht bekannt
Hello Kitty Miracle Collection	Compilation	Imagineer	–	Nicht bekannt
High Heat M.L. Baseball 2002	Baseball	3DO	–	11. Juni (USA)
Iridion 3D	Action	Majesco	–	11. Juni (USA)
Jelly Belly	Nicht bekannt	Majesco	–	Juli (USA)
Klonoa	Jump & Run	Namco	–	19. Juli (Japan)
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	–	Nicht bekannt
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	–	Nicht bekannt
MLB Sluggers	Baseball	Midway	–	Nicht bekannt
M&Ms: Lost in Time	Nicht bekannt	Majesco	–	Juli (USA)
Monster Farm Mania	Nicht bekannt	Tecmo	–	Nicht bekannt
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	–	Nicht bekannt
Muscle Ranking	Nicht bekannt	Konami	–	26. Juli (Japan)
My Beetle	Nicht bekannt	MDO	–	13. Juli (Japan)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	–	Nicht bekannt
NHL Hitz	Eishockey	Midway	–	Nicht bekannt
Pac-Man Advance	Geschicklichkeit	Midway	–	Nicht bekannt
Paintball	Action	Majesco	–	Juli (USA)
Phalanx	Action	Kemco	–	August (Japan)
Pitfall: The Mayan Adventure	Action	Majesco	–	11. Juni (USA)
Puyo Puyo	Geschicklichkeit	Sega	–	Nicht bekannt
Reiji Matsumoto's Space Hexcite X	Nicht bekannt	Jordan	–	Frühjahr (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Cross Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Frühjahr (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Link Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Frühjahr (Japan
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interactive	–	Nicht bekannt
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	–	Nicht bekannt
Street Fighter IIX Revival	Beat 'em Up	Capcom	–	13. Juli (Japan)
Super Black Bass	Simulation	Starfish	–	Juli (Japan)
Super Horse Rhapsody	Simulation	Capcom	–	Juni (Japan)
Tactics Ogre: The Knights of Lodis	Strategie	Nintendo	–	21. Juni
Toy Robo Force	Nicht bekannt	Global Entertainment	–	28. Juni (Japan)
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	–	Frühjahr (Japan)
Yugioh Duel Monsters 5	Rollenspiel	Konami	–	5. Juli (Japan)

Aktuelle GBA-Entwicklungen

Hier zeigen wir die wichtigsten Spiele für den Game Boy Advance, welche zum Start oder kurze Zeit später in Deutschland erscheinen werden!

Action

Die Plastiksoldaten sind in letzter Minute ins Launch-Lineup marschiert.

Titel: . . . .Army Men Advance
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Termin (D): . . . . . 22. Juni

Action

Der Gruselklassiker hat nichts von seinem morbiden Charme eingebüßt.

Titel: . .Castlevania: Circle of the Moon
Hersteller: . . . . . Konami
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Rennspiel

Besonders im Mehrspielermodus spielt der Titel seine Stärken aus.

Titel: . . F-Zero MAXIMUM VELOCITY
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Rennspiel

Hobby-Kfz-Mechaniker kommen beim Tunen voll auf ihre Kosten.

Titel: GT Advance Championship Racing
Hersteller: . . . . . .THQ
Termin (D): . . . . . 22. Juni

Rennspiel

Mit leicht geändertem Titel geht das Spiel in Deutschland an den Start.

Titel: . . Konami Krazy Racers
Hersteller: . . . . . .Konami
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Geschicklichkeit

Für Geschicklichkeitsfans ist dieser Titel ein Muss.

Titel: . . . . .Kurukuru Kururin
Hersteller: . . . . . .Konami
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Jump & Run

Zum Start des GBA breitet auch Pinobee die Flügel aus.

Titel: Pinobee: Wings of Adventure
Hersteller: . . . . . .Activision
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Boxen

Wer seine Gegner mit viel Spaß vermöbeln will, sollte zumindest Probe spielen.

Titel: Ready 2 Rumble: Round 2
Hersteller: . . . . . .Midway
Termin (D): . . . . . 22. Juni

Jump & Run

Bei der Neuauflage des NES-Klassikers wurden einige Änderungen vorgenommen.

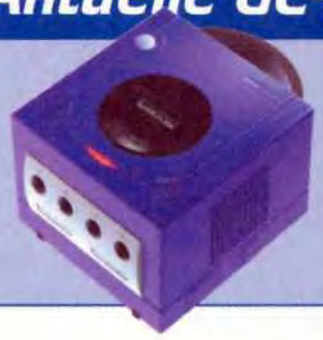
Titel: . .Super Mario Advance
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Skateboarding

Auf jeden Fall einer der technisch beeindruckendsten Launch-Titel.

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 2
Hersteller: . . . . . .Activision
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Aktuelle GC-Entwicklungen



Welche GameCube-Spiele befinden sich derzeit gerade in der Entwicklung? Wir zeigen die wichtigsten und geheimsten Projekte!

Action-Adventure

Resident Evil-Veteranen sollten sich *Eternal Darkness* vormerken.

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Action-Adventure

Im neuesten Rare-Streich werdet ihr zum Verwandlungskünstler.

Titel: Kameo: Elements of Power
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump & Run

Die genialen Transparenteffekte sorgten auf der E3 für jede Menge offener Münder.

Titel: .....Luigi's Mansion
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Football

Die GC-Version machte im Vergleich mit der PS2-Version ein glänzenden Eindruck.

Titel: ....Madden NFL 2002
Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): 2002

Rennspiel

Das offene Geheimnis wurde nun bestätigt: Mario rast auch auf dem GameCube.

Titel: ..... Mario Kart
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Auf der E3 wurde leider nur ein kurzer Film zum lang ersehnten Spiel gezeigt.

Titel: .....Metroid Prime
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Basketball

Hoffentlich besitzt die GC-Version die spielerische Tiefe der gelungenen N64-Serie.

Titel: ...NBA Courtside 2002
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Strategie

Shigeru Miyamoto ließ sich für dieses Projekt von seinem Vorgarten inspirieren.

Titel: .....Pikmin
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Action-Adventure

Die altbekannten *Lylat Wars*-Charaktere sollen den Planeten der Dinos retten.

Titel: Star Fox Adventures: DP
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Beat 'em Up

Die Nintendo-Charaktere prügeln sich bald auch auf dem GC windelweich.

Titel: Super Smash Brothers Melee
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Action-Adventure

Mit diesem Abenteuer spricht Nintendo eher eine ältere Zielgruppe an.

Titel: .....Raven Blade
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Das Spiel mit der Supergrafik wurde auf der E3 von riesigen Fanscharen umlagert.

Titel: SW RL: Rogue Squadron II
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Rennspiel

Wassereffekte der Superlative versetzten uns beim Anspielen in Verzückung.

Titel: .Wave Race: Blue Storm
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Action-Adventure

Einzelheiten zur GC-Umsetzung sind bis dato noch nicht bekannt.

Titel: .....Zelda
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

GameCube-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Erscheint voraussichtlich 2001 in Japan/USA (Deutschland: 2002)			
18 Wheeler: American Pro Trucker	Rennspiel	Acclaim	2001
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	November
Batman	Action	Ubi Soft	2001
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	November
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	Dezember
Extreme G3 Racing	Rennspiel	Acclaim	November
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2001
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Swing!	2001
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	2001
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	November
Madden NFL 2002	Football	Electronic Arts	2001
Mario 128	Jump & Run	Nintendo	2001
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	November
NFL Blitz 2002	Football	Midway	2001
NFL Quarterback Club 2002	Football	Acclaim	November
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	2001
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	2001
Pikmin	Strategie	Nintendo	Dezember
Pokémon	Action	Nintendo	2001
Rogue Spear	Action	Ubi Soft	2001
Saffire	Action-Adventure	Saffire	2001
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	LucasArts	2001
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	November
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	Ende 2001
Super Smash Brothers Melee	Beat 'em Up	Nintendo	November
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	2001
Thornado	Action	Factor 5	2001
Title Defense	Boxen	Climax	2001
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	2001
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	2001
Erscheint voraussichtlich 2002 in Japan/USA			
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Biking	Acclaim	2002
Donald Duck	Action	Ubi Soft	2002
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	2002
Jeremy McGrath Supercross World	Rennspiel	Acclaim	2002
Jimmy Neutron Boy Genius	Action	THQ	2002
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	Nintendo	2002
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	2002
Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	2002
Phantasy Star Online 2	Rollenspiel	Sega	2002
Rally Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	2002
Raven Blade	Action-Adventure	Nintendo	2002
Rayman Tribe	Jump & Run	Ubi Soft	2002
Rugrats	Action	THQ	2002
Scooby Doo	Action	THQ	2002
Spider-Man Movie	Action	Activision	2002
SSX Extreme	Snowboarding	Electronic Art	2002
Tarzan	Action	Ubi Soft	2002
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	2002
The Powerpuff Girls	Action	Bam!	2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	2002
Turok Evolution	Action	Acclaim	2002
Angekündigte Titel ohne Termin			
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	Nicht bekannt
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	Nicht bekannt
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Disney's Dinosaurs	Action-Adventure	Ubi Soft	Nicht bekannt
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
ISS	Fußball	Konami	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	Nicht bekannt
Metroid Prime	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Mickey	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	Nicht bekannt
Zelda	Action-Adventure	Nintendo	Nicht bekannt

Kirby 64 - The Crystal Shards

NINTENDO 64
N64 DT 291
Juli 01

DM 129.95

Indiana Jones and the Infernal Maschine

NINTENDO 64
N64DT287
Juni 01

DM 109.95

Banjo-Tooie

NINTENDO 64
N64DT283
erhältlich

DM 139.95

Excitebike 64

NINTENDO 64
N64 DT 255
Juni 01

DM 119.95

Alone in the Dark

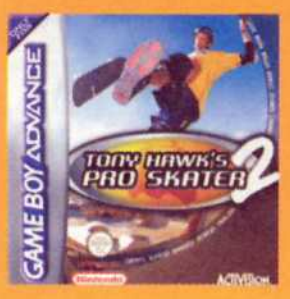
GAMEBOY COLOR
GBC297
erhältlich

DM 59.95

Happy Hippos

GAMEBOY COLOR
GBC373
erhältlich

DM 59.95



Tony Hawk´s 2

GAMEBOY ADVANCE
GBA0005
Juni 01

DM 99.95

Castlevania

GAMEBOY ADVANCE
GBA0011
Juni 01

DM 94.95

Nintendo 64

N 64 clear Blue incl.Mario		DM	199.00
Aidyn Chronicles		DM	119.95
Bond: Welt ist nicht genug		DM	119.95
Disney's Winnie Puuh		DM	99.95
Excitebike 64	Juni 01	DM	119.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM	89.95
Mickey's Speedway USA		DM	99.95
NBA Pro 98		DM	19.95
NHL Pro		DM	19.95
Pokémon Puzzle League		DM	139.95
Scooby Doo		DM	109.95
Super Smash Brothers		DM	89.95
WWF No Mercy		DM	109.95
Zelda - Majora´s Mask		DM	129.95
SB Zelda Majors Mask		DM	24.95
Pokémon Snap incl. SB		DM	119.95
Pokémon Stadium incl. SB		DM	129.95

GameBoy

102 Dalmatiner		DM	59.95
Alice im Wunderland		DM	79.95
Buzz Lightyear St.C.		DM	59.95
Box Champions 2000		DM	39.95
Bust a Move: Millennium		DM	39.95
Der König der Löwen 2		DM	59.95
Ein Königreich f. e. Lama		DM	59.95
Harvest Moon 2	Mai 01	DM	59.95
In e.Land v. unserer Zeit		DM	59.95
Indiana Jones T.Inf. M.		DM	59.95
Lego Alpha Team		DM	59.95
Lego Insel 2 - S. k.z.		DM	59.95
Lego Racers		DM	59.95
Lego Stunt Rally		DM	59.95
Mat Hoffmans Pro BMX	Mai 01	DM	59.95
Mickey´s Speedway USA		DM	79.95
Pokémon Gelbe Edition		DM	69.95
SB Pokémon gelb		DM	24.95
Pokémon Pinball		DM	69.95
Pokémon Trading Card G.		DM	69.95
SB Pokémon Trading Card		DM	24.95
Toy Story Racer		DM	59.95
Pokémon Rot incl. SB		DM	69.95
Pokémon Blau incl. SB		DM	69.95
Toy Story Racer		DM	59.95

GameBoy Advance

GameBoy Advance (lila, trans.lila, weiß,trans.rot)	Juni 01	DM	239.00
Castlev. -C.o.the Moon	Juni 01	DM	94.95
F-Zero: Max. Velocity	Juni 01	DM	89.95
GT Championship	Juni 01	DM	94.95
Konami Krazy Racing	Juni 01	DM	94.95
Kuru Kuru Kururin	Juni 01	DM	89.95
Pinobee	Juni 01	DM	89.95
Rayman Advance	Juni 01	DM	99.95
Ready 2 Rumble: Round 2	Juni 01	DM	94.94
Super Mario Advance	Juni 01	DM	89.95
Tony Hawk`s Pro Skater 2	Juni 01	DM	99.95
Tweety and The Mag. Jew.	Juni 01	DM	94.95

Topspiel

Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Neuheiten – ab sofort erhältlich

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote, solange der Vorrat reicht . * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr).

Nintendo 64 Clear Blue + Super Mario

Die erfolgreiche Nintendo-64-Konsole im zweifarbigen Clear Color Look zusammen mit dem Kultklassiker Super Mario 64.
Art. Nr.: N64HD013
erhältlich

DM 199.00

(0931) 35 45 235 Mo.-Fr. 8:30-20:00 Uhr,
Sa. 9:30-17:30 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

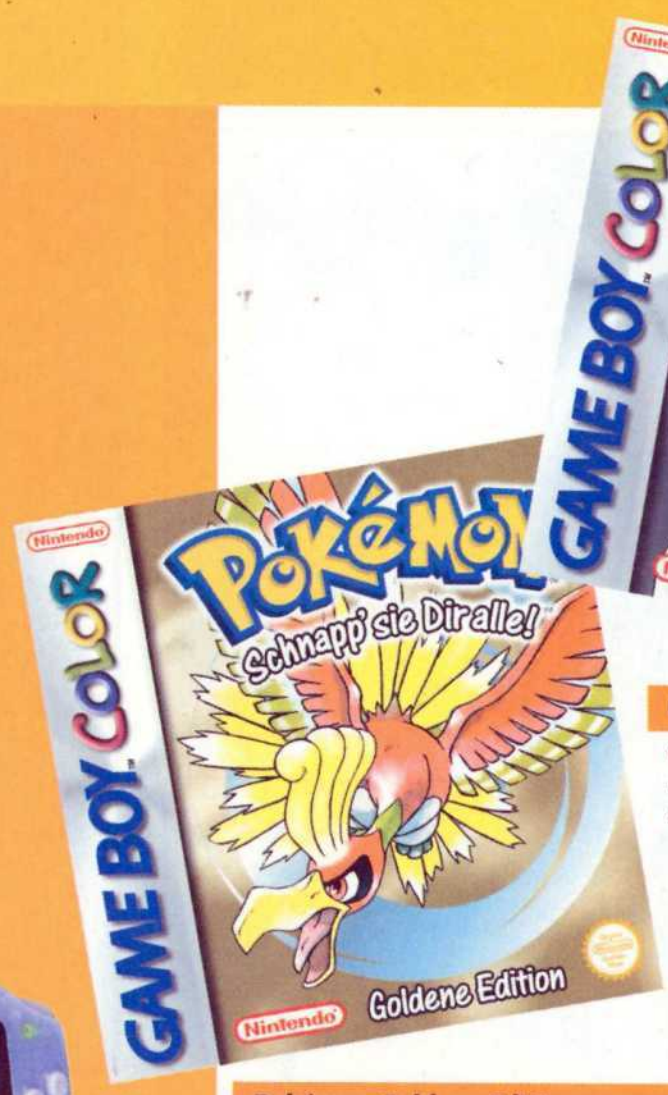
Shoppen ohne Ladenschluss!

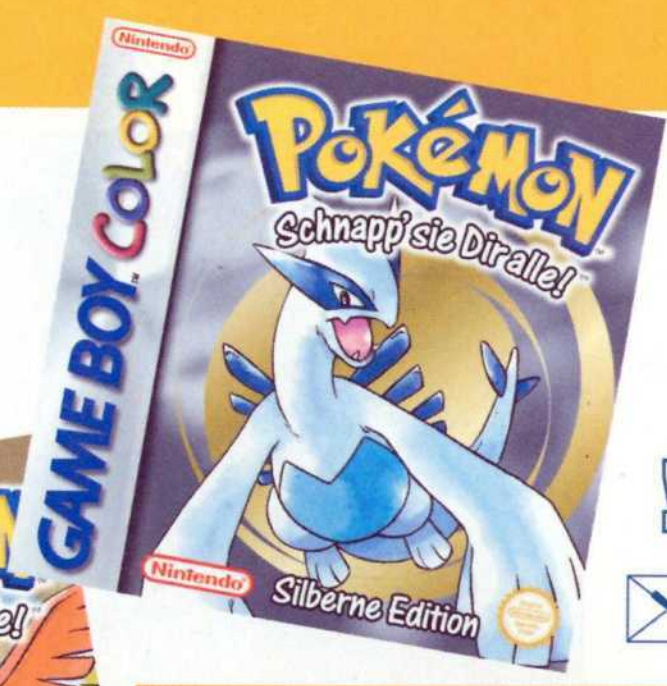
GameBoy Advance

GameBoy Advance

GB ADVANCE HARDWARE
Art.Nr.: GBAHD001
Release: Juni 01

DM 239.00





Pokémon Silberne Edition

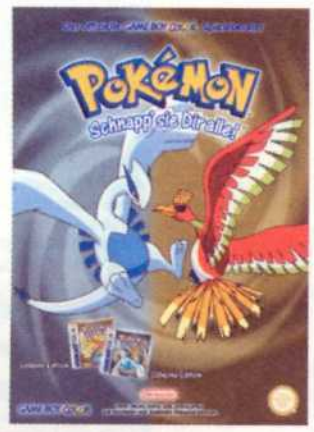
GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC274
erhältlich

DM 79.95

Pokémon Goldene Edition

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC275
erhältlich

DM 79.95



SB Pokémon Goldene/Silberne Hint

SPIELERBERATER
Art.Nr.: HINT387
erhältlich

DM 24.95

F-Zero: Maximum Velocity

GAMEBOY ADVANCE
Art.Nr.: GBA0003
Release: Juni 01

DM 89.95

Super Mario Advance

GAMEBOY ADVANCE
Art.Nr.: GBA0001
Release: Juni 01

DM 89.95

Rayman Advance

GAMEBOY ADVANCE
Art.Nr.: GBA0004
Release: Juni 01

DM 99.95

Kuru Kuru Kururin

GAMEBOY ADVANCE
Art.Nr.: GBA0002
Release: Juni 01

DM 89.95

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

präsentiert

CHART ATTACK

1 Zelda: Majora's Mask

2 Pokémon Gold/Silber

3 Banjo-Tooie

Leserchart

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Zelda: Majora's Mask	N64	7
2.	(3)	Pokémon Gold/Silber	GB	2
3.	(11)	Banjo-Tooie	N64	2
4.	(2)	Zelda: Ocarina of Time	N64	30
5.	(9)	Perfect Dark	N64	11
6.	(6)	Mario Kart 64	N64	14
7.	(7)	Mario Tennis	N64	7
8.	(WE)	Donkey Kong 64	N64	17
9.	(5)	Pokémon Rot/Blau	GB	16
10.	(10)	Die Welt ist nicht genug	N64	5
11.	(14)	Super Smash Brothers	N64	16
12.	(4)	Pokémon Stadium	N64	15
13.	(WE)	Mario Party 2	N64	6
14.	(15)	Pokémon Snap	N64	8
15.	(8)	Mario Party	N64	25

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, GBC, GBA, GC) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die hier zu Lande noch nicht erhältlich sind. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Pokémon Gold/Silber	GB	2
2.	(2)	Banjo-Tooie	N64	2
3.	(3)	Conker's Bad Fur Day	N64	2
4.	(NEU)	Harvest Moon 2	GB	1
5.	(NEU)	Alone in the Dark	GB	1
6.	(WE)	WWF No Mercy	N64	5
7.	(NEU)	Das Ge. der Happy-Hippo-Insel	GB	1
8.	(NEU)	Legend of the River King 2	GB	1
9.	(NEU)	Bundesliga Stars 2001	GB	1
10.	(WE)	Pokémon Puzzle League	N64	3
11.	(8)	SW Episode I: Battle for Naboo	N64	3
12.	(5)	Pokémon Gelb	GB	12
13.	(10)	Pokémon Rot/Blau	GB	15
14.	(9)	Die Welt ist nicht genug	N64	6
15.	(7)	Mario Tennis	N64	5

Auf den ersten Plätzen haben sich die drei Spitzenreiter förmlich festgebissen und geben in diesem Monat keine Platzierungen preis. Bester Neueinsteiger ist die Farmsimulation Harvest Moon 2 für den Game Boy auf Rang 4. Dicht dahinter folgt die GB-Umsetzung des Gruselabenteuers Alone in the Dark. Auch bei den restlichen, im Mittelfeld platzierten Neueinsteigern handelt es sich ausnahmslos um GB-Titel. Die Muskelberge von WWF No Mercy können diesen Monat wenigstens einen gelungenen Wiedereinstieg in die Verkaufscharts feiern.

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
		Bestseller Japan		
1.	(NEU)	Final Fight One	GBA	1
2.	(2)	Hamster Tarou 2	GB	2
3.	(1)	FTA: Pirate Dream	GB	2
4.	(3)	Super Mario Advance	GBA	3
5.	(NEU)	Animal Forest	N64	1
		Bestseller USA		
1.	(1)	Conker's Bad Fur Day	N64	2
2.	(2)	Paper Mario	N64	3
3.	(5)	Zelda: Majora's Mask	N64	7
4.	(2)	Pokémon Gold/Silver	GB	6
5.	(3)	Mario Tennis	N64	5

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(NEU)	Zelda: Oracle of Ages	GB	1
2.	(1)	Pokémon Stadium 2	N64	5
3.	(2)	Mario Party 3	N64	9
4.	(5)	Kirby 64: The Crystal Shards	N64	11
5.	(NEU)	Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	1
6.	(8)	Paper Mario	N64	3
7.	(7)	Hey You, Pikachu!	N64	9
8.	(NEU)	Mario Kart Advance	GBA	1
9.	(4)	Pokémon Crystal	GB	4
10.	(NEU)	Star Fox Adventures: DP	GC	1

Das N-Zone-Team

Wer steckt hinter der N-Zone? Wer schreibt die Artikel? Wer gestaltet die Seiten? Hier stellt sich unser Team kurz vor!

Hans Ippisch, 31 *Redaktionsdirektor*
Lieferte sich auf der E3 in Los Angeles packende *Wave Race*-Duelle mit Jens und zeigte sich von dem Spiele-Lineup am monströsen Nintendo-Stand durchaus beeindruckt.

Jens Quentin, 31 *Leitender Redakteur*
Schlurfte auf der E3 in jeder freien Minute zum Stand von Electronic Arts, um die drei Next-Generation-Versionen von *Madden NFL 2002* zu vergleichen und noch ein weiteres Mal zu spielen.

Jean-Reiner Jung, 29 *Redakteur*
Der ehemals dünne Norddeutsche drohte aus allen Nähten zu platzen, weil die Happy-Hippo-Snacks nicht nur hilfreiche Levelcodes für die GB-Version, sondern eben auch jede Menge Kalorien zu bieten haben.

Ahmet Iscitürk, 28 *Volontär*
Verfolgte die E3 mit Tränen in den Augen im Internet und verhandelt derzeit eifrig mit dem deutschen, dem türkischen und dem amerikanischen Konsulat über ein Visum, um dann nächstes Jahr endlich dabei zu sein.

Werner Spachmüller, 24 *Content Coordinator*
Wird derzeit mit tonnenweise Jubiläums-Gewinnspiel-Einsendungen überschüttet und freut sich schon darauf, die ganzen Preise zu verpacken und an die glücklichen Gewinner zu verschicken.

Alexandra Böhm, 25 *Senior Designer*
Nervt ihre Kollegen vom Layout mit fremdländisch anmutenden Sprachfetzen. Dabei handelt es sich um die italienische Sprache, die Ali derzeit mithilfe eines PC-Sprachkurses paukt.

Christian Harnoth, 30 *Senior Designer*
Den Globetrotter mit Fernweh zieht es in naher Zukunft zum Kurzurlaub in die Stadt der Liebe. Ob das Betteln der restlichen Redaktion nach Souvenirs aus dem Disneyland fruchtet?

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)
2. Castlevania: Circle of the Moon (GBA)
3. Kirby 64: The Crystal Shards (N64)
4. Excitebike 64 (N64)
5. WWF No Mercy (N64)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiel des Monats

Game Boy Advance

Tony Hawk's Pro Skater 2

Seite 6 (Beilage Akte GBA)

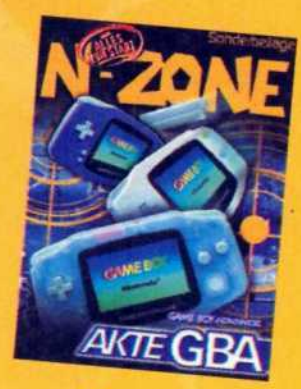
Was ein kurzes Probespiel auf der diesjährigen E3 in Los Angeles andeutete, wurde durch die Testversion mit Nachdruck bestätigt: *Tony Hawk* setzt auch auf dem GBA Maßstäbe! Mit genialen Animationen, der kompletten Skater-Riege, neuen versteckten Terrains und allen Tricks der Profis zeigt der Titel eindrucksvoll, welche Leistung im Game Boy Advance steckt. Unser Test auf der Seite 6 in unserer GBA-Beilage verrät euch, warum *Tony Hawk's Pro Skater 2* ein unbedingter Pflichtkauf ist.

Alle Tests im Überblick

Nintendo 64

Kirby 64: The Crystal Shards 52

Game Boy Advance



Beilage Akte GBA
Army Men Advance 14
Castlevania: Circle of the Moon 9
F-Zero MAXIMUM VELOCITY 4
GT Advance Championship Racing 10
GT Championship 15
Konami Krazy Racers 12
Kuru Kuru Kururin 14
Pinobee: Wings of Adventure 12
Ready 2 Rumble: Round 2 11
Super Mario Advance 8
Tony Hawk's Pro Skater 2 6
Tweety and the Magic Gems 15

Game Boy Color

Alone in the Dark 54
Das Geheimnis der Happy-Hippo-Insel 55
Die Mumie kehrt zurück 55
Indiana Jones and the Infernal Machine 54
In einem Land vor unserer Zeit 55
M&M's Minis Madness 55

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Na, das hat aber wirklich gedauert! Die Japan-Fassung hat jetzt schließlich schon über ein Jahr auf dem Buckel. Ob sich das Warten auf die PAL-Version gelohnt hat, erfahrt ihr in unserem Test!

SCHLAGWORT Kirby und seine Freunde sind wieder da!

SPRITZIG Kirby macht auch einen kleinen Ausflug ins Blaue.

WOW! Kirby würde einen tollen Staubsauger abgeben.

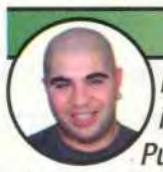
HEFTIG King Dedede haut nicht nur hier mächtig auf den Putz!

- **Genre:** Jump & Run
- **Spieler:** Spieler: 1
- **Hersteller:** Nintendo
- **Internet:** www.kirby64.com

Auf dem Planeten Ripple Star geht die Post ab! Aber leider nicht im positiven Sinne, denn der magische Kristall aus dem die Feen-Bewohner ihre Kräfte schöpfen, ist in Gefahr! Böse Mächte wollen sich das Ding unter den Nagel reißen, aber die putzige Fee Ribbon stellt sich der Herausforderung und will den Klunker in Sicherheit bringen. Wie so oft im Leben geht die Aktion schief und der Stein zerspringt in unzählige Splitter. Bei der Zerstörung des magischen Kristalls wird so viel Energie freigesetzt, dass es die einzelnen Fragmente mit einem Affenzahn auf Nimmerwiedersehen ins All bläst. Als Kirby von dem Unglück erfährt, macht er sich auf, um den armen Feen zu helfen. Im Klartext heißt das: Er muss eine Menge Planeten abgrasen und die verlorenen Splitter wieder einsammeln. Doch dies klingt leichter, als es ist! Die verschiedenen Jump& Run-Welten sind von fiesen Monstern besiedelt und auch eure gefahrengespickte Umgebung verbreitet nicht immer lockere Urlaubsstimmung. Knifflige Hüpfpassagen wollen gekonnt gemeistert werden und im Gegensatz zu anderen Genrevertretern ist es nicht nur damit getan, euren Widersachern auf den Kopf zu hopsen, um sie unschädlich zu machen. Wie bei einem Staubsauger könnt ihr Gegner und Gegenstände aufsaugen, die dann kurzerhand als Geschosse missbraucht werden. Durch einfaches Verschlucken, dürft ihr euch die verschiedensten Fähigkeiten aneignen und Kirby zum Beispiel in einen glühenden Feuerball verwandeln. Schön ist auch, dass man zwar dreidimensionale Hintergründe bestaunen darf, das Gameplay aber auf zwei Dimensionen beschränkt wurde.

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!



Ich gestehe! Ich bin schon immer ein Kirby-Fan gewesen. Daher ist es mir persönlich auch egal, ob der Titel eher auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten ist. Mir bereitete die Jagd nach den Kristall-Splittern einen Heidenspaß, wobei sich das Ganze vielleicht einen Tick zu leicht gestaltet. Auch Grafik und Sound gehen durchaus in Ordnung.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Kirby 64: The Crystal Shards
System:	Nintendo 64
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1 (1-4 bei Minispielen)
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	8 Welten
Preis:	Ca. DM 120,-
Datenträger:	96 Mbit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hal Laboratory
Sprache:	Englisch
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Veröffentlichung:	Juli

Grafik:	71%
Sound:	74%
Dauerspaß:	85%
Gesamtwertung:	80%

Beurteilung: Zuckersüßes Abenteuer, das vor allem jüngere Spieler nicht verpassen sollten!

HIER GEHT'S RICHTIG AB Bei so viel haarsträubender Action wird einem heiß und kalt zugleich – nicht die Nerven verlieren!

1-UP In den Bonusrunden könnt ihr fleißig Extra-Leben sammeln. So gestaltet sich das Helden-Leben um einiges leichter!

ANSTECKUNGSGEFAHR

MADCATZ™

GBA-Lichtlupe

GBA-Überrollbügel

GBA-Schutzhülle

GBA-Link-Kabel

GBA-Adapter

GBA-Kopfhörer

ACTIVISION®

ACTIVISION®

www.activision.de

MADCATZ®

www.madcatz.de

ALONE IN THE DARK

➤ Genre
Action-Adventure
➤ Spieler
1
➤ Hersteller
Infogrames
➤ Internet
www.aloneinthedark.com

Die Survival-Horrorwelle schwappt jetzt auch auf den GBC über. Alone in the Dark macht den Anfang und lässt Zweifel am Sinn und Zweck solcher Umsetzungen aufkommen.

SUCHSPIEL Wie viele Türen sind hier versteckt?

ACTION Edward schießt sich durch die Bibliothek.

Edward Carnby ist alleine in der Dunkelheit. Und nicht nur das: Er befindet sich auf einer einsamen Insel mit einer geheimnisvollen Villa, in der ihn das merkwürdige Gefühl beschleicht, dass da draußen eine Horde grauenvoller Kreaturen auf ihn lauert. Es dauert nicht lange, da bestätigen sich seine Befürchtungen und er ist von Höllenwesen umgeben, denen er nur mit blanker Waffengewalt begegnen kann. Nun liegt es an Edward Carnby, das Geheimnis der Insel zu lüften und dem Schrecken ein Ende zu setzen. Hierzu durchstöbert ihr die Insel und das Anwesen nach nützlichen Gegenständen und löst knackige Rätsel. Kommt es zur Feindberührung, schaltet das Spiel in einen Kampfbildschirm um, wo ihr den Teufelskreaturen zeigt, was ihr unter Survival-Horror versteht. Der größte Knackpunkt an *Alone in the Dark* ist die extrem pixelige Grafik, die das Erkennen wichtiger Gegenstände oder Türen fast zum Glücksspiel verkommen lässt. Das ist an sich sehr schade, weil es im Vorfeld wirklich danach aussah, dass sich der Titel als wahrer Grafikhammer entpuppen könnte.

Jean-Reiner Jung

MEINE MEINUNG!

Es ist doch schon ein Unterschied, ob man ein Horrorspiel im dunklen Kämmerlein mit Dolby-Surround und Riesenbildröhre spielt oder lustigen Game-Boy-Color-Pixeln beim gut beleuchteten Herumspuken beobachtet. Alone in the Dark ist bei weitem kein schlechtes Spiel und sicherlich im Handheld-Bereich konkurrenzlos, aber irgendwie will kein richtiges Gruselgefühl aufkommen. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Alone in the Dark
System:	Game Boy Color
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Batterie
Levels:	Entfällt
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Infogrames
Geeignet:	Ab 12 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 79%
Sound: 76%
Dauerspaß: 79%

Gesamtwertung: **78%**

Beurteilung: Gutes Horrorspiel, das den geschürten Grafik-Erwartungen jedoch nicht gerecht wird.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

➤ Genre
Action-Adventure
➤ Spieler
1
➤ Hersteller
THQ
➤ Internet
www.thq.de

Steck den Archäologen in die Hosentasche! Indiana Jones kämpft jetzt auch auf Nintendos Kleinstem gegen die Teufelsmaschine der Babylonier.

BIN WIEDER DA! Wer kennt dieses babylonische Gebäude?

SCHLAUCHBOOT Auf dem Fluss kann man sich leicht verirren.

Doktor Jones wird auch keine Pause gegönnt, denn kaum ist ein Abenteuer vorbei, geht es auch schon wieder los. Nachdem Indy das *Geheimnis um den Turm von Babel* auf dem Nintendo 64 gelöst hat, darf er erneut die Welt retten. In 15 Levels, die sehr eng an das Vorbild auf der großen Konsole angelehnt sind, steuert ihr den verwegenen Archäologen aus der Vogelperspektive. Bevor ihr euch in der finalen Konfrontation der Teufelmaschine stellt, versuchen fiese Fallen, böse Russen und eine beißwütige Tierwelt, euch das Pixelleben zu erschweren. Indy setzt sich mit seinem berühmten Webley-Revolver und der noch berühmteren Bullenpeitsche zur Wehr, wobei er allerdings auf das ausgedehnte Waffenrepertoire der N64-Version leider verzichten muss. Das ist aber nicht so schlimm, denn auf dem Handheld steht der Rätselgehalt klar im Vordergrund. Wer wirklich alle Schätze eines Levels abgreifen will, muss seine grauen Zellen gehörig anstrengen und ein geübter Kisten-Verschieber und Schalter-Drücker sein. Die Schätze werden am Ende einer Stage übrigens in Bargeld umgewandelt und erlauben euch neues Erste-Hilfe-Equipment zu kaufen. Während sich die Grafik im oberen Game-Boy-Niveau bewegt, enttäuscht der Sound. Neben knappen Effekten gibt es so gut wie keine Musik. Nur eine zu kurz geratene Titelmelodie begrüßt den Spieler nach dem Einschalten.

Jean-Reiner Jung

MEINE MEINUNG!

Alles drin und alles dran! Das einzige Problem habe ich mit den systembedingten Abstrichen. Der N64-Jones läuft durch das schneebedeckte Nepal in schöner Polygonengrafik, während sein GBC-Pendant als kleines Sprite über weiße Flächen flitzt. Aber genug gemeckert: Indy ist auch auf dem Game Boy abwechslungsreich und herausfordernd. Wahre Fans holen sich sowieso beide Versionen. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Indiana Jones
System:	Game Boy Color
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Passwort
Levels:	15
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	THQ
Geeignet:	Ab 12 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	Erhältlich

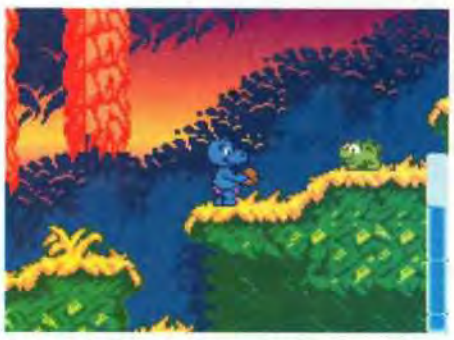
Grafik: 72%
Sound: 51%
Dauerspaß: 81%

Gesamtwertung: **79%**

Beurteilung: Das große Abenteuer geht auf dem GBC weiter. Indy macht im kleinen Format eine gute Figur.

DAS GEHEIMNIS DER HAPPY-HIPPO-INSEL

Bei einem hitzigen Vulkanausbruch lassen die Happy Hippos alles liegen und stürzen sich ins Abenteuer.



LAVA Im Dschungel begegnet Max Mutig sehr kleinen Dinos.

Die Nilpferdchen liegen mal wieder so richtig faul in der Sonne, schon rumpelt es ganz gewaltig und der Vulkan in der Inselmitte bricht aus. Nachdem Susi Sonnenschein und Co sich erholt haben, schicken sie den wackeren Hippo-Abenteurer Max Mutig los, um die unangenehme Feuersbrunst einzudämmen. Max durchstreift die sechs Regionen der Insel, löscht kleine Brandherde und lernt neue Fähigkeiten. So altbacken wie das Spielprinzip daherkommt, so atemberaubend ist die Grafik dieses Lizenztitels. Wunderschöne Hintergründe sorgen für offene Münder, so dass gerade noch ein Happy Hippo Snack reinpasst.

Jean-Reiner Jung

IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT

Die Dinosaurier werden immer trauriger ... Da hilft nur ein schmackhaftes Frühstück aus Blättern.

EINSAMMELN! Da liegen doch glatt zwei Blätter rum.

Lang, lang ist's her, dass die tapsigen Nachwuchs-Dinos die Kinos heimsuchten und sich auf die Suche nach dem Land vor unserer Zeit machten. Im Spiel kann man jetzt die Geschehnisse des Films nachspielen. Mit einem der fünf Sauropoden klappert ihr die Urzeit-Levels ab und sammelt Blätter ein. Kleine, fiese Feinde werden mit einem einfachen Schwanzschlag aus dem Screen katapultiert. Nur die überdurchschnittliche Grafik und der ansprechende Sound heben diesen Titel aus einem Haufen unzähliger Game-Boy-Hüpfspiele hervor.

Jean-Reiner Jung

M&M'S MINIS MADNESS

Da lässt man die M&Ms mal kurz in der Schokoladenfabrik allein und schon herrscht das Chaos.

ZUM ANBEISSEN Green bleibt stets absolut cool.

Sie sind zwar die coolsten Schoko-Maskottchen aller Zeiten, aber das heißt noch lange nicht, dass man sie in der Schokoladenfabrik alleine lassen kann. Plötzlich spinnt der Computer und Red, Yellow, Blue und Green müssen sich aufmachen, die Sicherungen zu ziehen und die Mini-M&Ms zu retten. Ihr könnt in den Levels frei zwischen den vier Helden wechseln und deren jeweilige Fähigkeit ausnutzen. So kann Yellow am besten springen, während Green die Feinde mit Küssen umhaut. Die M&Ms sind bei weitem nicht so spektakulär wie die Happy Hippos, haben aber durchaus ihren Reiz.

Jean-Reiner Jung

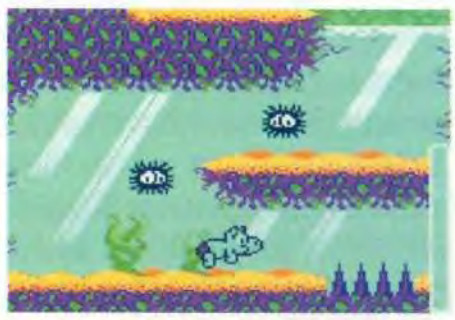
DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK

Die Rückkehr der Mumie verbreitet auf dem Game Boy Color blanken Horror und schieres Entsetzen.

STRATEGIE Wer blind auf die Knöpfe drückt, kommt durch.

Mit frischen Bandagen kehrt die Mumie in die Kinos zurück. Pünktlich zum Filmstart erscheint natürlich auch das Spiel zum Film und wartet darauf, dass sich jeder Kinobesucher auch das Modul zulegt. In 23 Levels erwarten euch vier Spielprinzipien, die sich immer wiederholen. Rennt vor einer Bedrohung weg, kloppt euch mit bösen Buben, ballert mit dem Fadenkreuz oder steuert ein Vehikel. Grafisch, spieltechnisch und überhaupt ist dieser Lizenztitel eine Zumutung. Dieses Spiel gehört vergraben und für alle Ewigkeiten vergessen. Schaut euch lieber fünfmal den Film an – davon habt ihr mehr.

Jean-Reiner Jung



BEWERTUNG

Titel: Das Geheinmn. d. Happy-Hippo-Insel
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Jump & Run
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Speichern: .....Passwort
Levels: .....6 Welten
Preis: .....DM 69,95
Hersteller: .....Infogrames
Geeignet: .....Ab 6 Jahren
Sprache: .....Deutsch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 89%
Sound: 81%
Dauerspaß: 77%

Gesamtwertung: 80%

BEWERTUNG

Titel: In einem Land vor unserer Zeit
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Jump & Run
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Speichern: .....Passwort
Levels: 23
Preis: .....DM 69,95
Hersteller: .....Swing!
Geeignet: .....Ab 6 Jahren
Sprache: .....Deutsch
Veröffentlichung: .....Juni

Grafik: 79%
Sound: 75%
Dauerspaß: 69%

Gesamtwertung: 71%

BEWERTUNG

Titel: .....M&M's Mini Madness
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Rennspiel
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Speichern: .....Passwort
Levels: 8
Preis: .....DM 69,95
Hersteller: .....JoWooD
Geeignet: .....Ab 6 Jahren
Sprache: .....Deutsch
Veröffentlichung: .....Juni

Grafik: 74%
Sound: 69%
Dauerspaß: 73%

Gesamtwertung: 72%

BEWERTUNG

Titel: .....Die Mumie kehrt zurück
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Action
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Speichern: .....Passwort
Levels: 23
Preis: .....DM 69,95
Hersteller: .....Vivendi
Geeignet: .....Ab 12 Jahren
Sprache: .....Deutsch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 38%
Sound: 64%
Dauerspaß: 39%

Gesamtwertung: 41%

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe •
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

Ab sofort könnt ihr euch auch unter der Internetadresse www.n-zone.de im Chat oder in einem der Foren mit anderen Nintendo-Fans und der N-Zone-Crew austauschen.

Bad Hair Day

Warum habt ihr das Spielelexikon so geschrumpft? Ich find das total schade, weil ich das Lexikon immer total genial fand! Bitte macht das wieder rückgängig, auch wenn ihr Platz für den GBA braucht!

N-ZONE Eigentlich haben wir ja das Spielelexikon selbst nicht schrumpfen lassen, sondern nur den N64-Teil verkleinert und dafür die kommenden GBA- und GC-Titel integriert. Unserer Meinung nach macht dies Sinn, da die Leser lieber etwas über zukünftige, neue Spiele erfahren wollen, als eine Übersicht über sämtliche bisher veröffentlichte N64-Titel. Das letzte Spielelexikon in seiner ursprünglichen Art findest du in der N-Zone 04/01. Dort kannst du jederzeit nachschlagen, wenn du Infos zu einem bestimmten N64-Titel benötigst.

Warum ist das Poster in der letzten Ausgabe so klein gemacht worden? Sonst gab es doch auch immer ein „Riesenposter"! Bitte auch das wieder rückgängig machen!

N-ZONE Aufgrund unserer beiden Sonder-Beilagen in den Ausgaben 06/01 und 07/01 haben wir aus Platzgründen leider kein Poster mehr in das Magazin bekommen. Bei den Beilagen handelt es sich jedoch um Ausnahmen, so dass ihr in den nächsten Ausgaben wieder mit Postern rechnen könnt.

Zu dem Leserbrief in der Ausgabe 05/2001 von Andreas Fuchs: Der soll sich mal ja nicht über 60 Pf. aufregen! Übers Jahr verteilt sind das „nur" 7,20 DM, dafür bekommt man heute nicht einmal mehr 5 Liter Benzin! Hauptsache, die N-Zone bleibt so grandios wie immer!

Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

N-ZONE Danke für das dicke Lob und deine Unterstützung. Wir finden (und hoffen), dass man die Preiserhöhung verschmerzen kann, auch wenn natürlich niemand gerne einen höheren Preis bezahlt. Aber im Gegensatz zu den raffgierigen Mineralölkonzernen sind wir nun wirklich Waisenknaben und außerdem ist Lesen viel gesünder, ungefährlicher und umweltschonender als Autofahren.

Freunde von mir und ich streiten uns zurzeit darüber, wer die bessere Frisur hat: Jean-Reiner oder Ahmet (fragt mich bitte nicht, wie wir darauf gekommen sind). Ich bin für den Ahmet, seine Frisur rult am meisten! Jetzt müsst ihr in der Redaktion nur noch abstimmen! Es steht bis jetzt 3:2 für Jean-Reiner!

N-ZONE Wir würden gerne abstimmen, aber das Ergebnis einer solchen Umfrage wäre stark verfälscht, da zwei der Befragten als persönlich Betroffene sehr subjektiv eingefärbte Meinungen hätten. Jedenfalls hochinteressant, dass uns endlich mal jemand auf unsere kostbaren, mit viel Mühe, Gel, Haarspray und Liebe zum Detail kreierten Frisuren anspricht. Nicht umsonst sitzen die beiden jeden Monat mehrere Stunden bei einem Starcoiffeur, um sich das werte Haupthaar ondulieren zu lassen. Während unser Neuzugang Ahmet sich zuletzt schweren Herzens von seinem Afro trennen musste, weil er sonst nicht durch die Türrahmen der Verlagsräume gepasst hätte, hält Jean-Reiner an seiner eleganten Föhnfrisur aus den 80er-Jahren fest. Seine Haarpracht wird überdies gelegentlich von schmucken Stirnbändern in Zaum gehalten, welche bei der Nürnberger Damenwelt regelmäßig zu Herzrasen und vereinzelten Ohnmachtsanfällen führen. Starschnitte der beiden sind bereits in Planung.

Stefan Dönnewald

Kantiger Messestar

War der GC auf der E3 eines der Highlights?

N-ZONE Definitiv! Sowohl diverse Dritthersteller als auch Entwickler waren mit uns einer Meinung, dass der GameCube einer der großen Gewinner der diesjährigen E3 war. Die Freude der Entwickler liegt vor allem in der Struktur der Hardware begründet. Hier hat Nintendo Wort gehalten und eine Konsole geschaffen, die es den Spieleentwicklern so einfach wie möglich macht, ihre Ideen zu realisieren. Ein Beispiel: Bei der Umsetzung eines Spiels (beispielsweise vom PC) muss für eine GameCube-Version nur ca. 20 % geändert werden, während bei der PlayStation-Version ungefähr 90 % des ursprünglichen Spiels neu erstellt werden muss.

Wie schaut es mit *Resident Evil Zero* aus?

N-ZONE Sorry, wir haben leider keine neuen Infos zum Spiel auf der E3 ergattern können. Auf Nachfrage bei einem PR-Manager von Capcom teilte man uns lediglich mit, dass der Titel auf dem GameCube erscheinen wird. Ein Veröffentlichungstermin oder Details zur GC-Version wurden nicht bekannt gegeben.

Patrick Ernemann

Man flucht Deutsch

Ich weiß nicht, ob es an mir liegt oder wirklich so ist, aber immer wenn Wario bei *Mario Party* oder *Mario Party 2* ein Minispiel verliert, verstehe ich „So ein Mist!" Das kann eigentlich gar nicht sein, da alle anderen englisch reden, oder liegt es etwa daran, dass Wario ein Deutscher ist?

N-ZONE Keine Angst, du leidest nicht an Halluzinationen und auch den Termin beim HNO-Arzt kannst du wieder absagen. Wario flucht wirklich in deutscher Sprache! Schon bei der japanischen Version von *Mario Kart 64* schallten die Verbalinjurien des beleibten Bösewichts in glasklarem Deutsch aus den Lautsprechern. Dort brachte er ebenfalls den berühmten Satz: „So ein Mist!", wenn er von der Kart-Bahn geflogen ist. Die Staatsangehörigkeit von Marios Widersacher ist nicht bekannt, aber die japanischen Entwickler hatten schon immer eine Faible für die deutsche Sprache. Nur so lassen sich japanische Spieltitel wie *Reiselied* oder *Meine Liebe* erklären.

Malte Hoffmann

Übertreibung?

Ich finde, dass das Design eurer Titelseiten ein bisschen übertrieben ist (überall Bildchen, fette Schrift, leuchtende Banner). Ein dezenteres Design mit mehr Infos würde meiner Meinung nach professioneller wirken!

N-ZONE Das ist natürlich Geschmackssache. Die Hauptfunktion eines Magazincovers liegt allerdings darin, das Interesse des potenziellen Lesers am Zeitschriftenstand zu erregen. Dies schafft man erfahrungsgemäß am besten mit einem oder mehreren der so genannten „Bildchen", einer möglichst auffälligen Schrift und leuchtenden Farben. Immerhin handelt es sich bei der N-Zone um ein Videospielemagazin und nicht um eine Wirtschaftszeitung. Im Vergleich zu den diversen japanischen Videospielezeitschriften wirkt das Titeldesign der N-Zone vergleichsweise nüchtern.

Mir ist aufgefallen, dass es einige TV-Sendungen gibt, bei denen es um PlayStation oder PC geht. Warum gibt es denn keine Sendung über N64, GC, GBC oder GBA? Das würde der Berühmtheit und der Vermarktung nicht schaden!

N-ZONE Um in unregelmäßigen Abständen über die neuesten Spiele für N64, GBA und GameCube informiert zu werden, solltest du *Game On! TV* schauen. Die Sendung für Videospielefans wird jeden Samstag um 19.00 Uhr auf NBC Europe ausgestrahlt, die Wiederholung können sich Nachtschwärmer am Sonntag um 24.00 Uhr anschauen.

Wird es, wenn der GameCube rauskommt, auch Demo-Datenträger geben ?

N-ZONE Diese Frage können wir jetzt leider noch nicht beantworten, da bislang noch keine Produktionskosten der Mini-DVD bekannt sind. Finanzierbare Produktionskosten sind bei dem Erstellen eines Demo-Datenträgers natürlich eine wesentliche Grundvoraussetzung, nur wenn der Preis des Magazins inklusive Datenträger nicht in astronomische Höhen getrieben werden muss, lohnt sich eine solche Überlegung.

Olivier Baumann

Module bevorzugt

Wird *Fire Pro Wrestling A* auch in den USA erscheinen, oder muss ich mir das japanische Modul kaufen?

N-ZONE Gute Nachrichten für alle Fans des Wrestling-Sports! Die GBA-Umsetzung der *Fire Pro*-Serie ist auch in den Vereinigten Staaten als Launchtitel am 11. Juni veröffentlicht worden. Somit kannst du alle Feinheiten wie den aufwendigen Wrestler-Editor ohne den undurchdringlichen Dschungel an japanischen Menüs genießen. Eine europäische Version ist allerdings leider mehr als unwahrscheinlich.

Warum ist Nintendo eigentlich auf die Mini-DVDs umgestiegen? Ich fand die Module immer besser, weil keine Ladezeiten entstanden und sie fast nicht kaputtzukriegen sind.

N-ZONE Die Antwort ist einfach: Die Produktion der Mini-DVD wird im Vergleich zur kostspieligen Modultechnologie sehr viel günstiger.

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Hast du schon die Internetseite der N-Zone (www.n-zone.de) besucht?
❑ Ja ❑ Nein

7. Welches sind deine drei Lieblings-Pokémon aus der *Gold/Silber*-Edition?
1. _____
2. _____
3. _____

8. Wie beurteilst du die Verkaufspreise der Game-Boy-Advance-Spiel in Deutschland?
❑ Viel zu teuer ❑ Zu teuer
❑ Angemessen

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Beilage Akte GBA	___	❑	❑	❑
Pokémon-Aufkleber	___	❑	❑	❑
Pokémon Crystal	___	❑	❑	❑
GameCube-News	___	❑	❑	❑
Japan-News	___	❑	❑	❑
USA-News	___	❑	❑	❑
Reportage E3 2001	___	❑	❑	❑
Luigi's Mansion	___	❑	❑	❑
Star Wars Rogue Leader	___	❑	❑	❑
Pikmin	___	❑	❑	❑
Star Fox Adventures: DP	___	❑	❑	❑
Wave Race Blue Storm	___	❑	❑	❑
Eternal Darkness	___	❑	❑	❑
Kameo: Elements of Power	___	❑	❑	❑
Kirby 64: The Crystal Shards	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 07/2001)
Ausgabe: _____/_____

12. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

14. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

15. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

16. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

17. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 7 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Schließlich war die teure Modultechnologie ein entscheidender Grund, warum viele Publisher ihre Spiele lieber auf einer von der Produktion her günstigeren Konsole veröffentlicht haben. Die Ladezeiten sind auch bei dem neuartigen Mini-DVD-Laufwerk angenehm kurz, so dass lästige Wartezeiten von mehr als 30 Sekunden nicht zu befürchten sind.

Welche GBA-Farben werden zum Deutschlandstart in den Regalen stehen?

N-ZONE Zu dem Thema GBA-Farben haben uns zuletzt zahlreiche Leserbriefe erreicht. In unserer GBA-Reportage in der N-Zone 05/01 haben wir es leider total verschwitzt, euch die zum Launch in Deutschland erhältlichen Farben zu nennen. Es wird (wie in Japan), vier verschiedene Farben geben: lila, weiß, transparent blau und transparent rot. Die in Japan ebenfalls bereits erhältliche Pokémon-Edition des GBA ist in Deutschland momentan nicht geplant.

Alexandra Schmitt

Farbwahl

Wer von euch in der Redaktion wird sich den GameCube kaufen und in welcher Farbe?

N-ZONE Sofern es unser Gehalt zulässt, werden sich wohl alle Redaktionsmitglieder den GameCube früher oder später zulegen. Nachdem Jens auf der E3 mit Begeisterung *Wave Race Blue Storm*, *Madden NFL 2002*, *Pikmin* und *Eternal Darkness* spielen konnte, steht zumindest für ihn der Kauf des Würfels außer Frage. Aber auch Ahmet und Jean-Reiner fiebern der Veröffentlichung der neuen Nintendo-Konsole entgegen. Bezüglich der Farbwahl bleibt abzuwarten, in welchem Design der GameCube letztendlich in den Verkaufsregalen stehen wird. Wir können uns jedoch gut vorstellen, dass Ahmet seinen GC mithilfe von Fingerfarben mit der türkischen Landesflagge verzieren wird.

Luka H. Rimac

Sammelkasse

Mein Bruder und ich sind absolute Nintendo-Fans und fiebern schon heiß dem GameCube entgegen. Wir haben auch schon eine GameCube-Kasse angelegt. Daher wollte ich wissen, wie viel der GameCube voraussichtlich in Deutschland kosten wird.

N-ZONE Mitte Mai hat Nintendo den Preis des GC für die USA bekannt gegeben. In den Vereinigten Staaten wird die Konsole 199,95 US-Dollar kosten, dies sind umgerechnet ca. DM 450,-. Obwohl Nintendo of Europe bislang keinen Preis für Europa herausgerückt hat, könnt ihr mit einem Verkaufspreis zwischen 450-500 DM rechnen. Daher lautet das Motto: Rasen mähen, Zeitungen austragen, Omi und Opa besuchen und dann sparen, sparen, sparen.

Oliver Mickler

Trickvielfalt

Ich wollte fragen, ob es bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* für den GBA ein bisschen mehr Tricks gibt als bei der GBC-Version. Meiner Meinung nach kommt bei der GBC-Version kein richtiges Skateboardfeeling auf. Selbst im Halfpipe-Modus gibt es nicht sehr viele Tricks, die man ausführen kann. Ich hoffe, dass es in der GBA-Umsetzung viel mehr Tricks gibt.

N-ZONE Keine Sorge, in der GBA-Version von *Tony Hawk's Pro Skater 2* kommst du garantiert auf deine Kosten. Die Skater beherrschen alle bekannten Tricks und die Animationen sehen wirklich beeindruckend aus. Nur auf einen Mehrspielermodus und auf den Editor für neue Parks und Skater musst du verzichten, ansonsten bietet das Spiel alle Features der diversen Konsolenversionen.

Nicolas Helle

Fehlerfrei

Ich habe in den letzten Wochen anscheinend nicht richtig aufgepasst, deshalb möchte ich gern von euch wissen, wann die verbesserte Neuauflage vom THQ-Spiel *WWF No Mercy* rauskommt.

N-ZONE Inzwischen hat THQ sämtliche fehlerhaften Module aus dem Handel genommen und gegen fehlerfreie Versionen ausgetauscht. Du kannst dir den Wrestling-Hit also jetzt ohne Bedenken zulegen.

Sascha Esler

SUCHE

Dringend! Suche für PS1 Tombi 1, zu erreichen unter der Tel.-Nr. 0178/897789

Suche Suikoden 1 für PS1.
Tel.: 0174/6960043 (nach Tobias fragen)

Suche Theme Hospital und Frontschweine.
Tel.: 09872/954030 oder Handy:
0175/7973281 fragt nach Philipp Popp

Kann mir einer helfen? Suche ganz dringend alle Play-Zone-Ausgaben bis 08/99 und die CDs Vol. 7 + Vol. 21.
Tel.: 0171/5085127

VERKAUFE

Verkaufe Final Fantasy IX für 60,- DM + Porto. Tel.: 05132/837717

Dreamcast + Scart-Kabel + Controller + VMC 250,- DM, Shenmue, RE CV, DoA 2, V. Tennis, Sonic Adv. 30,- DM, alles + Porto.
Tel.: 0162/9083300

V3-Interact-Lenkrad mit Pedalen, im guten Zustand, fast halbes Jahr alt, für PS1 und PS2 benutzt, für 100,- DM.
Tel.: 08241/919090

PS1: Parasite Eve II 60,- DM, PS2: Kessen 80,- DM, PS2 Zone of the Enders 90,- DM.
Tel.: 038334/81103

Verk. Sega Dreamcast + 2 Controller + 3 Memory Cards + 5 Spiele, 2 Monate alt, für 600,- DM, Preis kann runtergehandelt werden. Tel.: 02351/56189

Für PS2 International Track & Field, SSX, Smuggler's Run, Ridge Racer V, Midnight Club, Gradius III, IV, je 65,- DM.
Tel.: 0170/8307525

Für PS2: Swing Away Golf, Timesplitters, Kampfspiel, X-Squad, Wild Wild Racing, Theme Park World, je 65,- DM.
Tel.: 0170/8307525

Verkaufe div. PS2-Spiele, NBA Live 2001, Timesplitters, Zone of E., Moto GP, Shadow of Memories, ca. 80,- bis 90,- DM je Spiel. Rückfr. 0171/7532339

PS2: Zone of the Enders FP 75,- DM, PSX: Resident Evil 3, Music 2000, Soul Reaver, alle für je 30,- DM, auch Tausch möglich.
Tel.: 0179/1089867

Verkaufe gut erhaltene PlayStation-Spiele für je 30,- DM, (z. B. Driver, Final Fantasy VIII). Tel.: 0202/2602759

Verk. für PS2: Shadow of Mem., Zone o. t. Enders (+ spielbare MGS-2-Demo, PAL), MDK 2, für N64: Zelda 2, für PSX: PP. Eve 2, D. Cr. I + 2 u. a.
Tel.: 0041/796559786 (SMS)

Verk. Formel 1 97, Tekken 3, ECW Anarchy Rulz und WCW Mayhem.
Tel.: 0170/1038797 (SMS), Preis nach VB

Verkaufe 4 Dreamcast-Spiele, u. a. Trick Style u. Incoming. Tel.: 037608/22976 ab 15 Uhr, fragt nach Christian, Kreis Meerane, Waldenbug, Chemnitz

Verkaufe PS2 + 2 Spiele (Ridge Racer V, DoA 2) + Mem. Card + 2 Controller (1 PS2, 1 PSX), Preis: VB 800,- DM.
Tel.: 038231/89383 fragt nach Sven

Verk. PS2 neu!!! + MC + DoA 2 + RR V + SSX + Smuggler's Run + 2 Controller + 5 DVDs (MGS-Trailer, American Pie ...) nach Gebot (min. 900,- DM), alles dt.!!! Tel.: 034465/71134

Verkaufe Eternal Ring (PS2), Tomb Raider IV und Dune 2000 (PSone), Tausch auch möglich, verschicke preiswert Demo-CD (PSone, PS2). Tel.: 0175/9725792

INFO

Die glücklichen Gewinner

Hier die Gewinner der Preisverlosungen aus der N-Zone 05/2001

C-12-Gewinnspiel:

Martin Duffurier; Berlin – Annette Fischer; Gütersloh – Nicole Lachner; Braunschweig – Tatjana Lober; Berlin – Isabel Maier; Rodgau – Nina Mirovic; Hamburg – Stefan Müller; Passau – Maximilian Schellenberg; Neustadt – Thomas Schmidt; München – Sabine Schmitt; Schwabach

TechnoMage-Gewinnspiel:

Erce Harloff; Memmingen – Karlheinz Heise; Mannheim – Christiane Iberl; München – Christian Janz; Nördlingen

ISS-Pro-Evolution-2-Gewinnspiel:

Natasha Bror; Flensburg – Melanie Bruch; Goslar – Sebastian Grienbert; Hamburg – Felix Kretschmann; Peine – Maike Krill; Uelzen – Valentin Schmidt; Hodenhagen – Christina Ulbrecht; Stade – Jochen Zechner; Wolfsburg

Final-Fantasy-IX-Gewinnspiel:

Klaus-Dietrich Andersson; Alsfeld – Alfred Blatt; Saarbrücken – Peter Brandstätter; Regensburg – Axel Brauschner; Zwickau – Stefan Burg-Szabo; Landshut – Manfred Gierse; Kassel – Sven Grüber; Stuttgart – Kevin Gründgens; Bremen – Maximilian Haberkamp; Großheubach – Michael Hahlweg; Erfurt – Jan Hartmann; Amberg – Wolfgang Hartmann; Bielefeld – Irina Jankovski; Herford – Lisa Kalmutzki; Bensheim – Gregor Kothe; Kleve – Jean-Claude Kramer; Leimen – Alexander Kugler; Bremen – Wolfgang Kuntz; Karlsruhe – Holger Mühlmann; Bad Homburg – Peter Petersen; Elmshorn – Michael Schank; Dormagen – Eduard Schmauss; Göttingen – Lars Scholz; Frankfurt – Lutz Schreppner; Gütersloh – Mike Sommer; Bielefeld – Sabine Stallmaier; Neustadt – Mark Stierkat; Bochum – Rafael Volkner; Aachen – Frank Walter; Kiel – Knut Westhagen; Ludwigsburg – Peter Wirnitz; Apen – Richard Zier; Kümmersbruck – Jörg Zimmermann; Mannheim

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Verkaufe für PS2: Rayman Revolution, Top Gear Dare Devil, Dead or Alive 2, FIFA 2001, 2 Memory Cards, Preis nach VB. Tel.: 07541/24980

Für PS2: Ready 2 Rumble Round 2, DoA 2, Theme Park World für je 80,- DM, alle Spiele sind wie neu erhalten, bitte nur SMS! Tel.: 0171/4591425 an Mischa

Dreamcast, 6 Monate alt, inklusive Memory Card, für 190,- DM, beides im Top-Zustand. Tel.: 0173/9989122

12 PS-Spiele (z. B. V-Rally 2, Formel 1 97) nur Kreis Chemnitz, Meerane, Glachau, Waldenburg. Tel.: 037608/20226 ab 15 Uhr, Benjamin

Verk. Swing Away Golf, Dynasty Warriors 2, Midnight Club, Smuggler's Run, SSX, Timesplitters. Tel.: 0173/9627718 pro Spiel 70,- DM VHB

PS2: Shadow of Memories, neu, 85,- DM, F1 Season 2000 70,- DM, X-Games Snowboarding, neu, 80,- DM, Rayman 90,- DM, Moto GP, neu, 95,- DM, incl. Versand. Tel.: 02772/649796

PC: AMD K6, 300 MHz, 32fach-CD-ROM, 3,2-GB-Festplatte, Monitor, 3dfx-Grafikkarte, Soundboxen u. v. m. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 01625/199414

Verk. PSX m. 18 Spielen, Memory C. u. 2 Controllern (Hefte u. Demos), Höchstgebot. Tel.: 0171/9234765 fragt nach Michael. 19-20 Uhr

Für PSX folgende Spiele: Tomb Raider 4-5, Parasite Eve 2, Fear Effect 2, Dino Crisis 1-2, alles zusammen für 180,- DM. Tel.: 0174/8814048 ab 19 Uhr

PS2 mit 3 Spielen und 1 Memory Card, 1 Controller und 1 DVD, alles nur ein-mal benutzt, im Top-Zustand, für nur 550,- DM. Tel.: 0160/99073943

Verk. PS2-Spiele: Star Wars Starfighter, ZOE, Timesplitters, auch Tausch möglich. Tel.: 037421/28983 oder 0171/6835948

PS2, 1 Contr., DoA 2 u. Ridge Racer V, Crazy (DVD) + 8 Demos, Original-Verpackung, VB 900,- DM, gehe max. 100,- DM zurück. Tel.: 02225/911158 Micha, Porto nicht im Preis

Dreamcast + 2 Controller + VMC, Shenmue, Ferrari, Extream Sports, Chu Chu Rocket, Dead or Alive 2. Tel.: 0175/1981304, 250,- DM VHB

Verk. Dreamcast inkl. Modem/Visual Memory Card/Scart-Kabel/2 Controller/ 5 Spiele/3 Demos für nur 450,- DM. Tel.: 03395/307968 nach Florian fragen

PS2: Starfighter, neu, 85,- DM, Shadow of Memories 80,- DM, Moto GP, neu, 90,- DM, Unreal Tournament, neu, 90,- DM. Tel.: 02772/649796

PS1, beklebt, 80,- DM, mit Chip u. 1 Pad, außerdem 30 Spiele, Stück 30,- DM, alles PAL, originale C+C, Driver 2, Blade, Fighting Force 2, Xena u. v. m. Tel.: 06421/42795

Smuggler's Run, X-Ploder FX, Demolition Racer, Road Rash 3D, GTA 2, M-Racer, Toca 1, Crash 2, alles sehr günstig! Tel.: 051952/826

Verkaufe PS in sehr gutem Zustand für 150,- DM und ein Lenkrad für 100,- DM, ein Controller für PS für 50,- DM. Tel.: 033764/60750, Tel.: 0173/6342504

Verkaufe Shadow of Memories + Medal of Honor, beide für 50,- DM. Tel.: 08654/63433

PS2: SSX, F1 2000, Shadow of Memories, je 65,- Fr., PS1: FF IX, Tomb Raider V, The World is not enough, je 65,- Fr., Driver, Sydney je 20,- Fr., Tel.: CH-079/5817824 (SMS mit Adresse)

TAUSCHE

Tausche Zone of the Enders gegen Timesplitters, lege auch noch eine Demo-CD bei (5 spielbare Demos PS2). Tel.: 07264/7695 Kreis HN

SONSTIGES

Achtung! In Chemnitz findet täglich eine Tauschbörse für Videospiele statt, einfach auf dem Lessingplatz 7 mal vorbeischauen!

Nennt eure 20 Lieblings-PS-Spiele und gewinnt einen tollen Preis, Informationen (mit RP) bei Ramön Zamir, Gladbacher Str. 18, 41849 Wassenberg

Gewinne mit edel kids + N-ZONE eine Sprecherrolle!

Point Whitmark

Die neue, spannende Krimi-Hörspielreihe

1. Preis:
Eine Sprecherrolle in einem unserer Hörspiele

2. Preis:
Ein großes Point-Whitmark-Paket (komplette Hörspielreihe)

3.–5. Preis:
Je zwei Point-Whitmark-Hörspiele

Beantworte im Internet unter

www.point-whitmark.de

die dort gestellte Frage und hol' dir den Gewinn-Knüller!

Teilnahmeschluss ist der 25.07.2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von edel und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Und wieder habe ich ein bisschen Pause von Star Wars Episode 1: Battle for Naboo. Was liegt da näher, als die Lederjacke aus dem Schrank zu holen und mit dem Goldenen Vlies den Heiligen Gral zu polieren, der bei mir zu Hause auf der Bundeslade steht. Und wenn dann noch ein wenig Zeit ist, nutze ich die neckischen Cheats hier, um Indiana Jones durch die heftigsten Levels zu peitschen. Euer Jean-Reiner Jung

Indiana Jones and the Infernal Machine (GBC)

Indys Hosentaschen-Abenteuer ist schon ziemlich zeitintensiv. Mit unseren Level-Anwahl-Codes könnt ihr euch aber gleich ins packende Finale stürzen.

Babylon	DDJHQQKM
Russian Border	MGHXVPSS
Tian Shan River	FDMJWPJW
Shambala Sanctuary	BGKKQKST
Palawan Lagoon	GDFFWPPP
Palawan Volcano	KFGFWLSS
Teotihuacan	HFJJZKN3
Olmec Valley	HDDNSKZW
V I Pudovkin	BKGHXKJL
Meroe	FJGJZPSM
Nub's Tomb	DLFLSQJZ
Infernal Machine	HKMKTPNS
Aetherium	KHLKTLTQ
Return to Peru	HLKHRHN3

REISEFREIHEIT Mit den richtigen Codes sind alle Wege offen.

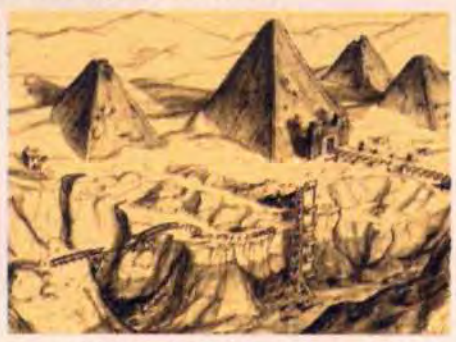
ZURÜCK NACH PERU Auf geht's in den geheimen Bonuslevel.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Das deutsche Entwicklerteam Factor 5 hat seine Spuren im Passcode-Menü hinterlassen. Wer kommt denn schon darauf, dass man durch die Eingabe von „Mucke" und „Abspann" wirklich in den Genuss derselbigen kommt.

MUCKE .....Öffnet das Musik-Menü im Museum
ANCIENT .....Zeigt euch nette Artworks im Museum
ABSPANN .....Zeigt euch den Abspann

GEILE MUCKE, ALTER! Mit dem Musik-Menü könnt ihr euch im Museum alle musikalischen Untermalungen anhören.



KRITZEL KRATZEL Mit dem Passwort ANCIENT könnt ihr schöne Zeichnungen aus Indys Grabungsbericht bestaunen.

Game-Boy-Cheats&Codes

Game-Boy-Xploder-Codes

Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Harvest Moon 2

Unendliche Futtermittel	016337CF
	010338CF
Maximale Geldmittel	01FF03CE
	01FF04CE
	01FF05CE

SpongeBob SquarePants: Legend of The Lost Spatula

Unendlich Gesundheit	9102C6C3
Unbesiegbar	9189ACC3

Rocket Power: Gettin' Air (GBC)

Wenn ihr einen der nachfolgenden Codes eingebt, so schalten sich alles Levels unter dem dazugehörenden Schwierigkeitsgrad frei. Außerdem wird auch Tito's Surf Contest anwählbar.

Easy: Polizistin, rothaariger Knilch mit Pickeln, Mann mit Hut, blonde Frau mit Brille
Medium: Polizistin, rothaariger Knilch mit Pickeln, schwarzhaariger Mann mit Brille, blonde Frau mit Brille
Hard: Polizistin, rothaariger Knilch mit Pickeln, schwarzhaariger Knilch mit komischem Grinsen, blonde Frau mit Brille

SpongeBob SquarePants (GBC)

Gebt ihr im Passwort-Menü D3BVG-M0D3 ein, so habt ihr Zugriff auf die geheime Levelanwahl. Von nun an könnt ihr euch im Pausenmenü locker durch die Levels klicken.

MIT TONY'S FÄHIGKEITEN IN DEINEN HÄNDEN ERFÄHRST DU DIE TOTALE 3D ACTION AUF DEINEM GAME BOY ADVANCE!

JETZT AUCH FÜR DEN

GAME BOY ADVANCE™

DIE LEGENDE IST ZURÜCK

TONY HAWK IST WIEDER DA ... UND AUF DEM GAME BOY ADVANCE IST ER BESSER ALS JE ZUVOR.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2™

ÜBERSICHT:

DIE NEUEN GAME BOY ADVANCE GRAFIKEN MACHEN DIESES SPIEL ZUR ULTIMATIVEN HAND-HELD SKATING ERFAHRUNG.

MASSIVE KOMBOS UND SIGNATURE MOVES VER-LEIHEN DEM SPIEL REALISMUS PUR.

SKATE ALS DER LEGENDÄRE TONY HAWK ODER EINER VON 12 TOP PRO SKATERN.

Screenshots vom Game Boy Advance

FEATURING

BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS

Empfohlen von:

skateboard

blond magazine

GAME BOY ADVANCE™

NEVERSOFT

ACTIVISION O2®

SPORTS REVOLUTION™

activisionO2.de

© 1999-2000 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Entwickelt von Vicarious Visions. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Alle Marvel-Charaktemamen und die zugehörigen Marken: Warenzeichen und © 2001 Marvel Characters. GAME BOY ADVANCE UND DAS GAME BOY ADVANCE-LOGO SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO. © 2001 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

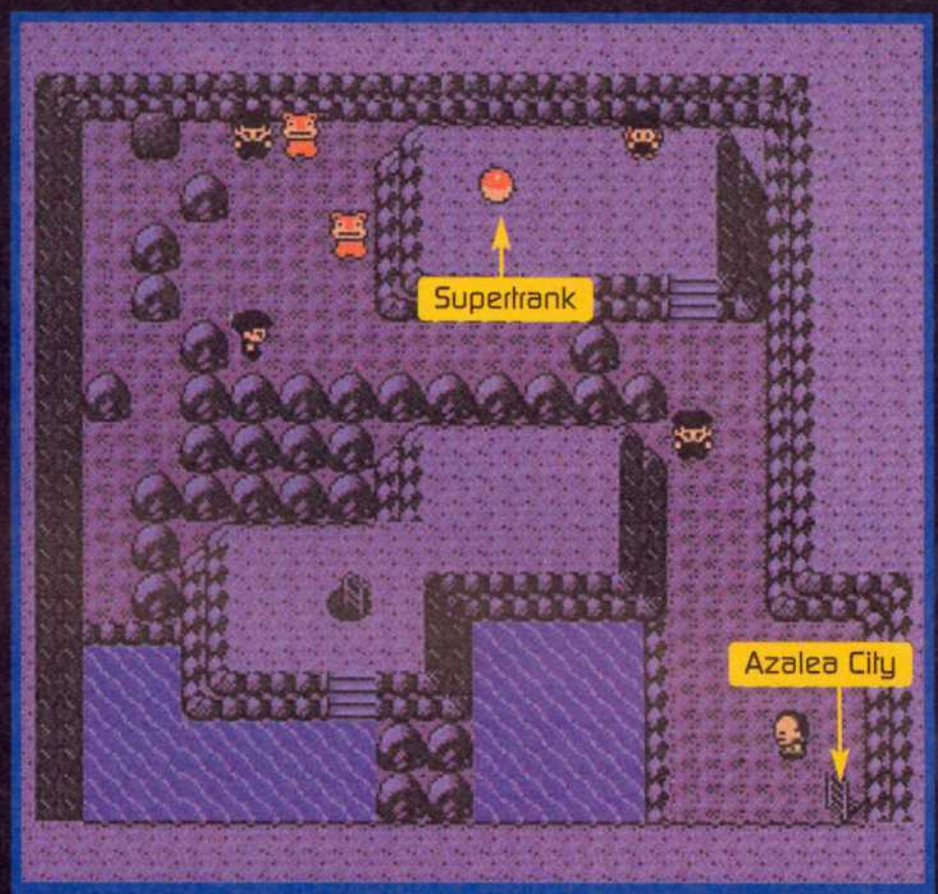
POKÉMON GOLD/SILBER LOGBUCH

Hallo, liebe Pokémon-Freunde! Die Ereignisse überschlagen sich und Ahmet begegnet zum ersten Mal den Fieslingen von Team Rocket! Ob unser Pokémon-Experte so viel Action vertragen kann, dürft ihr in der neuen Ausgabe seines Logbuchs nachlesen. Viel Spaß!

Logbucheintrag Nr. 8

BETRETEN VERBOTEN In die Arena darf ich jetzt leider nocht nicht rein! So ein Mist!

In Azalea City begebe ich mich gleich zur Arena, um mich mit dem Leiter zu messen. Doch der Eingang ist versperrt und deshalb schlendere ich etwas durch die Stadt. 1 Ich erfahre, dass es in Azalea City einen Mann namens Kurt gibt, der Köder-Bälle aus Aprikoko-Früchten herstellt. Nichts wie hin! Doch leider habe ich mal wieder Pech, denn Kurt hat ganz andere Probleme. 2 Team Rocket hat alle Flegmon entführt,



FLEGMON-BRUNNEN

AZALEA CITY

um ihnen die Ruten abzuschneiden! Diese fiesen Heinis schrecken wirklich vor nichts zurück. Kurt eilt zum Flegmon-Brunnen, um die kleinen Tierchen zu retten, und da ich ja sonst nichts zu tun habe, helfe ich ihm! Als ich am Ort des Geschehens eintreffe, liegt Kurt verletzt auf dem Boden und

HIER KOMMT KURT Der Ärmste sorgt sich um die Flegmon.

HILFE NAHT! Kurt braucht jetzt dringend meine Hilfe!

TEAM ROCKET Die fiesen Rüpel halten die Flegmon gefangen!

Logbucheintrag Nr. 9

Nach diesen stressigen Ereignissen will ich erst einmal etwas relaxen und durch die Gassen von Azalea City schlendern. Und was müssen meine müden Augen da sehen? Der Eingang zur Arena ist wieder frei! Faulenzen kann ich später – jetzt hol ich mir erst mal meinen Orden ab! Gleich am Eingang quatscht mich eine Brillenschlange an und will mir Ratschläge geben, aber ich winke gelangweilt ab. 1 Schließlich bin ich aufgrund meiner Coolness ein erfahrener Pokémon-Experte und brauche keine Tipps! Mit Leichtigkeit besiege ich einen Trainer nach dem anderen 2 und finde mich vor dem Arena-Leiter Kai wieder. 3 In dieser Stadt scheinen nur Labertaschen zu wohnen, denn auch er quasselt mich mit ellenlangem Text zu und kann sich nicht mehr bewegen. 3 Jetzt muss ich mich ganz allein dem Team Rocket stellen. 4 Noch bevor ich mir eine Taktik überlegen kann, werde ich schon in den ersten Kampf verwickelt. 5 Die Team-Rocket-Rüpel haben zwar eine große Klappe, aber ansonsten stellen sie kein großes Problem für mich dar. 6 Nachdem ich mir einen nach dem anderen vorgeknöpft habe, dürfen die Flegmon wieder in die Freiheit entfliehen! Nach dieser Befreiungsaktion ist Pause angesagt. Als ich mich etwas umsehe, stelle ich fest, dass der Brunnen noch ein Untergeschoss besitzt. Aber ohne die Fähigkeit Surfer komme ich auch hier nicht weiter. Was ich da unten wohl finden kann? Erschöpft machen wir uns zu Kurts Hütte auf. Dort angekommen, bekomme ich einen tollen Köder-Ball geschenkt. 7 Ab jetzt kann ich hier gefundene Aprikokos in Köder-Bälle umwandeln lassen!

ATTACKE! Die Team-Rocket-Rüpel geben sich mal wieder ziemlich angriffslustig.

QUASSELSTRIPPE Was dieser Typ erzählt, ist leider nicht von großem Interesse!

SIEG! Die Burschen von Team Rocket stellen für mich wie immer kein großes Problem dar!

JUHUU! Kurt hat mir einen Köder-Ball geschenkt! Ab jetzt werde ich ihn öfter besuchen.

FLEGMON-BRUNNEN

GOLD SILBER LOGbuch

Logbucheintrag Nr. 10

NICHT SCHON WIEDER! Der rothaarige Heini hat es echt auf mich abgesehen!

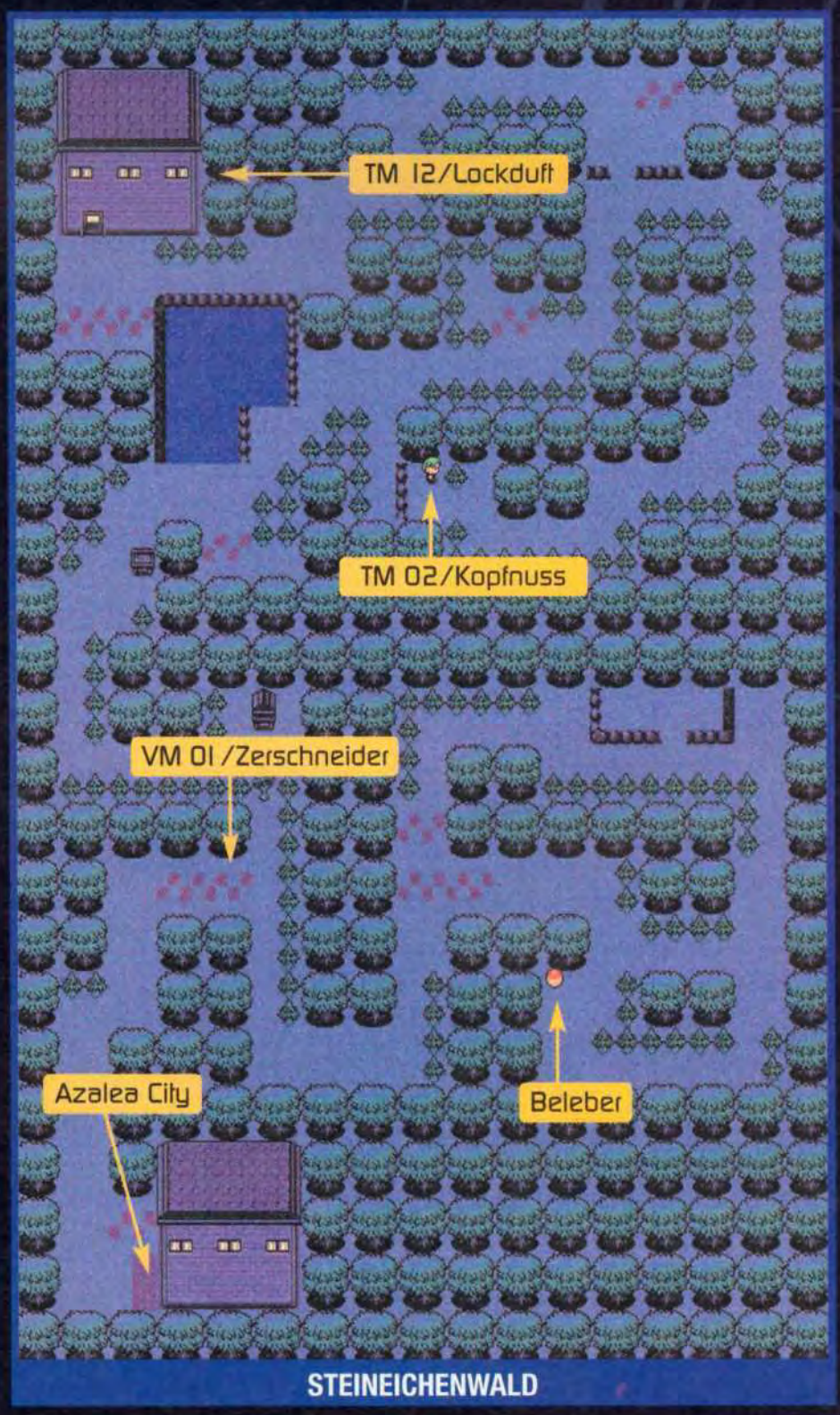
Voller Vorfreude begebe ich mich Richtung Wald, doch schon wieder erlebe ich eine böse Überraschung! Der geheimnisvolle Rotschopf taucht urplötzlich auf und fordert mich zum Kampf heraus. 1 Da seine Pokémon recht stark sind, hab ich echt hart zu kämpfen. Doch durch geschickten Pokémon-Wechsel gehe ich siegreich aus dieser Begegnung hervor! 2 Der Rotschopf macht sich feige aus dem Staub und ich kann endlich weiter in den Steineichenwald. Nach meiner Ankunft in dem düsteren Forst passiert etwas, worauf ich schon lange gewartet habe. Erinnert ihr euch noch an das Pokémon-Ei, welches ich in Viola City bekommen habe? Juhuu – ein Togepi ist dann geht es endlich zur Sache! Wow – anscheinend sollte ich meinen Mund in Zukunft nicht so voll nehmen, denn Kai erweist sich als ziemlich harte Nuss! Doch ich bewahre einen kühlen Kopf und verweise den Insekten-Experten in seine Schranken. 4 Ich sacke den Orden ein und mach mich vom Acker, um endlich ein bisschen was von der Stadt zu sehen. Eine Hütte, vor der ein Schild mit der Aufschrift „Holzkohle-Ofen" steht, erweckt meine Aufmerksamkeit. 5 Als ich eintrete, werde ich ein weiteres Mal von einem redseligen Bewohner zugetextet! Sein Anliegen klingt aber doch einigermaßen interessant. Ich soll seinen Lehrling finden, der sich in den Steineichenwald begeben hat und noch nicht zurück ist. Vielleicht fällt ja eine kleine Belohnung für mich ab, wenn ich ihn zurückbringe!

KEIN PROBLEM Die Arena-Schergen werden von mir problemlos ausgeschaltet!

KAI Wenn er doch nur endlich aufhören würde, zu quasseln!

JUHUUU! Ein weiterer Orden mehr für meine Sammlung!

HOLZKOHLE-OFEN Was soll ich bitte unter diesem komischen Namen verstehen?



STEINEICHENWALD

YEAH! Und wieder zeig ich dem Heini, wo der Hammer hängt.

ENDLICH Das kleine Togepi hat einige coole Attacken drauf.

WEITER SO! Togepi hat mit den Gegnern im Steineichenwald keine Probleme.

daraus geschlüpft! 3 Mal sehen, ob der Kleine eine Bereicherung für mein Team darstellt. Jetzt mach ich mich aber erst mal auf die Suche nach dem verschollenen Lehrling, was aber durch regelmäßige Attacken wilder Pokémon erschwert wird. 4 Die Viecher sind zwar schwach, aber sie nerven trotzdem! Der Lehrling scheint schon auf mich zu warten und heult mir die Ohren voll. Sein Porenta ist abgehauen und jetzt soll ich ihm das Pokémon wieder einfangen! 5 Was denken die alle denn eigentlich, wer ich bin? Ein doofer Laufbursche oder was? Da ich aber immer noch davon ausgehe, dass ich eine fette Belohnung kassieren werde, stimme ich zähneknirschend zu. Als ich um eine Ecke biege, erblicke ich den Ausreißer! Doch statt sich brav fangen zu lassen, quakt es nur doof und haut ab. 6 Dieses Spiel wiederholt sich noch einige Male, aber dann klappt es endlich! Der Lehrling ist überglücklich über meinen Erfolg und wie erwartet, bekomme ich ein Präsent. Mit VM 01/Zerschneider kann ich Bäume zerschneiden, die den Weg versperren! 7 Diese Fähigkeit wird sich noch des Öfteren als nützlich erweisen. Bevor ich zurück in die Stadt marschiere, durchforsche ich noch ein bisschen den Wald. Ein Typ, den ich dabei treffe, übergibt mir TM 02/Kopfnuss. 8 Damit kann ich schlafende Pokémon aus den Bäumen klopfen. Cool! Auf der Karte könnt ihr sehen, was ihr hier noch alles finden könnt! Nachdem ich den gesamten Wald nach wertvollen Items abgegrast habe, laufe ich zurück in die Stadt. Erst mal werden meine Pokémon wieder fit gemacht und dann decke ich mich mit dem Nötigsten ein. Mist! So ein Besuch im Markt ist echt teuer, aber ein paar Tränke und Beeren sollte man immer im Gepäck haben! So, jetzt schau ich noch mal nach, ob der Lehrling wieder zu Hause ist. Bingo! Der Lehrling und das Porenta sind wohlauf und als Dankeschön erhalte ich noch das Item Holzkohle. 9 Gebt es einem Feuer-Pokémon und seine Attacken werden stärker! Eigentlich will ich ja jetzt nach Dukatia City, aber das ist eine andere Geschichte. Wenn ihr wollt, dann schaut nächsten Monat wieder rein!

DER LEHRLING Tja, da braucht wieder jemand meine Hilfe. Es ist nicht leicht, der Chef zu sein!

QUACK! Der Wortschatz dieses Pokémon ist doch arg begrenzt. Wie kann ich es fangen?

COOL! Der Lehrling schenkt mir VM 01/Zerschneider.

KOPFNUSS Hier sind anscheinend alle sehr großzügig!

DANKESCHÖN! So ein Lieber! Der Lehrling schenkt mir ein überaus nützliches Item!

Hier gibt's was zu holen!

Von Zerschneidern, Lockdüften und Kopfnüssen

Im Steineichenwald erhaltet ihr gleich drei Fähigkeiten, die euch im ganzen Spiel von Nutzen sein werden. VM 01/Zerschneider dürfte am wertvollsten sein, denn damit könnt ihr euch lange Wege ersparen. Durch das Zerschneiden von Bäumen schafft ihr die ein oder andere Abkürzung. Mit TM 02/Kopfnuss könnt ihr schlafende Pokémon aus manchen Bäumen klopfen. Zu guter Letzt wäre da noch TM 12/Lockduft. Damit könnt ihr Pokémon anlocken! Eine sehr nützliche Fähigkeit – vor allem, wenn ihr euren Pokedex vervollständigen wollt!

EXCITEBIKE 64

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.de

Wir scheuten keinerlei Mühen, um euch ausführliche Spieletipps und hilfreiche Streckeninfos zu Nintendos Motocross-Knüller Excitebike 64 zu liefern. Dank unserer Komplettlösung werdet ihr auf sämtlichen Strecken ganz vorne mitfahren und in kürzester Zeit alle Extras freigeschaltet haben.

Allgemeine Spieletipps

Ich habe Probleme, meine Cross-Maschine zu steuern. Was kann ich dagegen tun?

Für diesen Fall gibt es das Tutorial. Hier bekommt ihr eine hilfreiche Einweisung in die Steuerung und darüber hinaus werden euch die wichtigsten Fahrmanöver und Stunts erklärt. Es empfiehlt sich, das Spiel immer mit dem Tutorial zu beginnen, da ihr so am schnellsten lernen könnt, wie man sein Motorrad geschickt über die Pisten steuert.

Welchen Fahrer soll ich auswählen?

Jeder der Fahrer hat unterschiedliche Stärken und Schwächen. Jim Rivers ist der ausgeglichenste Biker. Ricky Stern zeichnet sich durch ein exzellentes Kurvenverhalten und durch gute Sprung- und Lande-Eigenschaften aus. Leider lässt sein Turbo zu wünschen übrig. Nigel Yorks Stärken liegen in seinem Turbo. Kaum einer der Fahrer kann so schnell beschleunigen wie er. Bei seinen übrigen Eigenschaften hingegen liegt Nigel hinter den Fähigkeiten der anderen Fahrer zurück. Eine Auflistung der Vor- und Nachteile der einzelnen Fahrer findet ihr in den Infoboxen mit den Fahrerprofilen. Probiert zunächst alle Fahrer einmal aus, und entscheidet euch für denjenigen, mit dem ihr am besten zurechtkommt.

Muss ich in jedem Saisonrennen Erster sein?

Nein. Achtet darauf, dass ihr, wenn ihr nicht Erster werdet, wenigstens ein paar Punkte nach Hause bringt. Am Ende der Meisterschaft werden die Punkte addiert, und wenn ihr dann vorne liegt, ist es egal, ob ihr in dem ein oder anderen Rennen nur Zweiter oder schlechter wart.

Wie soll ich meinen Turbo einsetzen?

Auf keinen Fall solltet ihr ununterbrochen mit dem Turbo fahren. Nach kurzer Zeit wird euer Motor streiken und kaum Leistung bringen, bis er sich wieder abgekühlt hat. Zudem behindert euch der Turbo in Kurven. Ihr werdet zu schnell und die Fliehkraft zieht euch an den Streckenrand. Nutzt euren Turbo deshalb vorwiegend für Sprünge, auf Geraden und zum Beschleunigen nach Kurven. Drückt kurz vor dem Absprung die Turbo-Taste, und euer Motorrad wird noch schneller.

DIE FAHRER

„Jumpin'" Jim Rivers

Alter: 25
Wohnort: .....Seattle
Spezialtrick: Superman: C(unten) gedrückt halten + halbe Drehung mit dem Stick von oben nach unten im Uhrzeigersinn
Landung: 6/10
Kurvenlage: 6/10
Sprung: 6/10
Turbo: 6/10

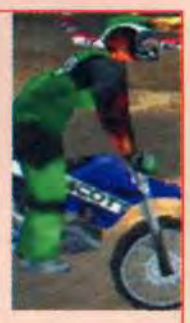
„Tricky" Ricky Stern

Alter: 14
Wohnort: ...Los Angeles
Spezialtrick: Kobe 360: C(unten) gedrückt halten + ganze Drehung mit dem Stick im Uhrzeigersinn (unten beginnen!)
Landung: 10/10
Kurvenlage: 8/10
Sprung: 10/10
Turbo: 2/10

Sarah „Sugar" Hill

Alter: 28
Wohnort: .....Miami
Spezialtrick: Cordova: C(unten) gedrückt halten + R + halbe Drehung mit dem Stick von oben nach unten gegen den Uhrzeigersinn
Landung: 8/10
Kurvenlage: 10/10
Sprung: 8/10
Turbo: 4/10

Bobby „Big Dog" Malone



Alter: 16
Wohnort: ....Pittsburgh
Spezialtrick: Lazyboy: C(unten) gedrückt halten, halbe Drehung von oben nach unten gegen den Uhrzeigersinn
Landung: 4/10
Kurvenlage: 4/10
Sprung: 2/10
Turbo: 10/10

Nigel „The Duke" York

Alter: 28
Wohnort: .....London
Spezialtrick: Double Can Can: C(unten) gedrückt halten + R + Stick von rechts nach links
Landung: 2/10
Kurvenlage: 2/10
Sprung: 6/10
Turbo: 10/10

Vicky „The Vixen" Steele

Alter: 19
Wohnort: .....Houston
Spezialtrick: Fender Grab: C(unten) gedrückt halten + R + halbe Drehung von unten nach oben gegen den Uhrzeigersinn
Landung: 4/10
Kurvenlage: 6/10
Sprung: 6/10
Turbo: 8/10

Wie komme ich schnell durch Wasser?

Auf einigen Strecken kreuzen kleine Flüsse die Piste. Fahrt ihr normal durch sie hindurch, wird eure Cross-Maschine stark vom Wasser gebremst. Führt kurz vor dem kühlen Nass einen Wheelie aus, indem ihr mit dem Steuerkreuz oder mit dem Stick nach hinten geht und dabei Vollgas gebt. Ihr durchquert nun das Wasser, ohne allzu stark davon gebremst zu werden.

Soll ich versuchen, immer so weit und hoch wie möglich zu springen?

Auf keinen Fall. Passt die Sprünge der Strecke an. Vor Kurven oder bei Schanzen, die knapp hintereinander gereiht sind, solltet ihr besonders vorsichtig sein. Springt ihr zu weit, kann es schnell passieren, dass ihr außerhalb der Piste landet oder in die Auffahrt einer anderen Rampe springt. Dies kostet euch viel mehr Zeit, als wenn ihr vor einem Absprung kurz bremst. In Indoor-Rennen könnt ihr sogar gegen die Hallenbeleuchtung, die von der Decke herabhängt, prallen. Nach einigen Runden auf den verschiedenen Strecken solltet ihr gelernt haben, welche Sprünge ihr bedenkenlos ausführen könnt und bei welchen Vorsicht geboten ist.

Was hat es mit den Streckenbegrenzungen auf sich?

Einerseits können die Streckenbegrenzungen von großem Nutzen sein, da ihr durch sie nicht so leicht vom Kurs abkommt wie bei den Strecken im Freien. Andererseits stellen Sie auch eine Gefahr dar. Besonders wenn ihr nach Sprüngen auf den Begrenzungen landet, ist ein Sturz unvermeidbar. Darüber hinaus könnt ihr bereits unfreiwillig von eurer Maschine absteigen, wenn ihr mit zu hoher Geschwindigkeit in die Abgrenzungen kracht.

TRICKS

No Hander:	*C(unten) gedrückt halten, Stick von unten nach oben*
Fender Kiss:	*C(unten) gedrückt halten, Stick von oben nach unten*
Nothing:	*C(unten) gedrückt halten + R + Stick von unten nach oben*
Saran Wrap:	*C(unten) gedrückt halten, Stick von rechts nach links*
Bar Hop:	*C(unten) gedrückt halten + Vierteldrehung mit dem Stick von unten nach rechts gegen den Uhrzeigersinn*
Nac Nac:	*C(unten) gedrückt halten + Vierteldrehung mit dem Stick von links nach unten gegen den Uhrzeigersinn*
Heel Clicker:	*C(unten) gedrückt halten + halbe Drehung mit dem Stick von unten nach oben gegen den Uhrzeigersinn*
Cliff Hanger:	*C(unten) gedrückt halten + R + halbe Drehung mit dem Stick von unten nach oben gegen den Uhrzeigersinn*
Wheelie:	*Stick nach unten + Turbo*

Meine Gegner bereiten mir Probleme. Was kann ich dagegen tun?

In *Excitebike* gibt es keine Regel, die besagt, dass ihr fair fahren müsst. Also zeigt keine Gnade und versucht eure Gegner so häufig wie möglich von ihren Vehikeln zu schmeißen. Am besten gelingt euch das, indem ihr eure Gegner in Kurven so weit innen wie möglich überholt. Sobald ihr dann auf gleicher Höhe mit ihnen seid, müsst ihr zum Äußeren der Kurve lenken, so dass euer Kontrahent in euer Hinterrad fährt. Der Gegner hat kaum eine Chance auszuweichen und wird mit großer Wahrscheinlichkeit den Boden aus nächster Nähe betrachten. So könnt ihr euch aufdringliche Gegner vom Hals halten und euch voll auf die Strecke konzentrieren.

Wie kann ich schneller starten?

Gebt erst Gas, wenn der Start-Countdown bei 2 ist. Holt alles aus eurer Maschine heraus, indem ihr den Turbo-Button gleichzeitig gedrückt haltet. So sollte es euch gelingen, das Feld beim Start hinter euch zu lassen.

Bei fast jedem Start stürze ich. Was tun?

Im Getümmel kurz nach dem Start kommt es sehr häufig zu Stürzen. Wenn ihr einen Fahrer mit guten Beschleunigungswerten habt, könnt ihr mit dem Turbo versuchen, eure Gegner am Start hinter euch zu lassen. Mit einem langsameren Fahrer solltet ihr am Start einen Augenblick warten, um Karambolagen und somit Zeit raubende Stürze zu vermeiden.

Wie fahre ich durch Kurven?

Driftet nicht in jeder Kurve. Viele Kurven können auf der Ideallinie durchfahren werden, ohne dass ein Drift nötig ist. Versucht deshalb, Kurven zuerst normal zu durchfahren, und driftet nur, wenn es unumgänglich ist. Achtet darauf, dass ihr

häufig nach einem Drift gegenlenken müsst, um nicht ins Schlingern zu geraten.

Die engen Hallenkurse bereiten mir Probleme. Was tun?

Versucht die R-Taste häufiger zu benutzen. Richtet euren Feuerstuhl bereits während Sprüngen auf kommende Kurven aus. In kurvenreichen Rennen kann es sich sogar lohnen, die Drift-Taste durchgehend gedrückt zu halten. Bedenkt aber, dass ein Drift nicht immer die schnellste Art ist, eine Kurve zu durchfahren.

Wie mache ich meine Stunts?

Wichtig hierbei ist, dass ihr einen hohen oder weiten Sprung ausführt, bei dem ihr lange in der Luft seid. Führt den Stunt sofort nach dem Absprung aus, um zu vermeiden, dass ihr landet, bevor der Trick beendet ist. Die verschiedenen Stunts findet ihr im obigen Infokasten.

GOODIES

Wenn ihr die Saisons erfolgreich beendet, werdet ihr mit Sonderstrecken und Extra-Spielmodi belohnt.

Sonderstrecken: *Desert: In diesem Wüstenrennen müsst ihr den Rauchschwaden folgen und eines der zehn Feuer nach dem anderen löschen.*
Stunt-Course: *Hier könnt ihr euch so richtig austoben und eure Tricks trainieren. Schlagt die Höchstpunktzahl!*
Bonus-Spiele: *Orginal Excitebike: 1:1-Version des NES-Kultspiels; Soccer: Spielt auf euren Motorrädern Fußball gegen einen Freund. Nur für 2-Spieler!*
Extra-Spielmodi: *Hill Climb: Versucht einen steilen Berg auf eurem Feuerstuhl zu erklimmen.*
Excite 3D: *Eine ansehnliche 3D-Version des Ur-Excitebike.*

Streckentipps

Bronze-Runde:

Kyoto: ***(3 Runden)***
Diese rechteckige Strecke ist sehr kurz, weswegen ihr nur wenig Zeit habt, um an die Spitze des Feldes zu kommen. Beim Überholen müsst ihr hier besonders vorsichtig sein. Mit einem Sturz verbaut ihr euch meistens die Chancen auf eine gute Platzierung.

Mountain Quarry: ***(2 Runden)***
Der erste Kurs im Freien zeichnet sich durch etliche Kurven und viele Sprünge aus. Während die Kurven relativ einfach zu fahren sind, müsst ihr bei den Sprüngen vorsichtig sein. Vor allem bei kurz aufeinander folgenden Schanzen müsst ihr die Geschwindigkeit richtig dosieren, um bei den Landungen nicht zu langsam zu werden. Ständig Vollgas zu fahren wird euch bei dieser Strecke nicht weit bringen. Auf der linken Seite einer langen Geraden findet ihr den Zugang zu einem kleinen Tunnel. Fahrt durch ihn hindurch und ihr spart euch eine Kurve.

Houston: ***(3 Runden)***
Houston gehört zu den leichteren Strecken in *Excitebike*. Bis auf eine enge 180°-Kurve, die ihr am besten mit der Bremse und gedrücktem Drift-Button durchfahrt, stellt der Kurs wenig Ansprüche an euch. Wichtig ist nur, dass ihr auf keinen Fall nach einem Sprung außerhalb der Strecke landet. Houston ist eine so schnelle Strecke, dass ihr dann kaum noch eine Chance habt, auf das Siegertreppchen zu gelangen.

Leftys Mill: ***(2 Runden)***
Die Bodenbeschaffenheit dieser Strecke ist sehr unterschiedlich. Sie reicht von sandigen Wegen, über geteerte Straßen bis hin zu Holzbrücken. Besonders über Letztgenannte solltet ihr mit hoher Geschwindigkeit fahren. Kommt ihr zu langsam angefahren, wird euer Bike fast bis zum Stillstand abgebremst. Beim Überqueren des Flusses solltet ihr darauf achten, in der Mitte der Baumstämme zu fahren. Wenn ihr zu nahe am Rand fahrt, kann es schnell passieren, dass ihr ein unfreiwilliges Bad nehmt. Kurz vor der Mühle könnt ihr eine Abkürzung nehmen. Haltet euch dazu möglichst weit links und verlasst die Strecke. Parallel zum eigentlichen Kurs sind drei Rampen, über die ihr auf das Dach der Mühle und auf eine Bretterbahn gelangt. Solltet ihr den letzten Sprung vermasseln, habt ihr die Möglichkeit, durch eine Tür in der Mühle wieder auf die Strecke zurückzugelangen.

Orlando: ***(3 Runden)***
Bei diesem Hallenkurs besteht die größte Gefahr darin, dass ihr wegen der Kurven und vieler Rampen außerhalb der Strecke landet. Achtet besonders darauf, dass ihr euch stets in der Mitte der Strecke haltet. Lernt den Kurs in ein paar Runden näher kennen, und ihr werdet keine Probleme damit haben, ganz oben auf dem Siegertreppchen zu landen.

Silber-Runde:

Nashville: ***(3 Runden)***
Das erste der Silber-Rennen kann noch als leicht bezeichnet werden. Trotz der vielen Sprünge und 90°-Kurven ist diese Strecke ziemlich einfach zu fahren. Ihr müsst lediglich darauf achten, dass ihr in manchen Sprüngen euer Motorrad mit der R-Taste querlegen müsst, um in den folgenden Kurven nicht in die Streckenbegrenzungen zu prallen.

Canyon Chasm: ***(2 Runden)***
Der sandige Untergrund der Strecke ist nur eine der Herausforderungen, die hier an den Fahrer gestellt werden. Bei grundsätzlich allen Schanzen müsst ihr versuchen, so weit wie möglich zu springen. Beim Sprung über den Canyon solltet ihr mit maximaler Geschwindigkeit Anlauf nehmen. Zieht den Stick bereits vor dem Absprung nach hinten und haltet ihn so lange in dieser Position, bis ihr sicher über den Canyon hinweg seid. Euer Turbo wird euch beim Anlaufnehmen und beim Absprung von großem Nutzen sein. Bei den Tunnels solltet ihr euch jeweils für den rechten Durchgang entscheiden, da dieser einerseits leichter zu fahren und andererseits kürzer als der linke Tunnel ist.

Long Island: (3 Runden)

Auf der Startgeraden müsst ihr versuchen, möglichst viel Geschwindigkeit zu bekommen. Die Rampen müssen optimal ausgenutzt werden, um nicht als Letzter in die erste Kurve des Rennens zu kommen. Darüber hinaus gibt es auf dieser Strecke enge Kurven und Schikanen, die ihr am schnellsten durchfahren könnt, wenn ihr vom Gas geht, bis euer Bike fast steht und dabei driftet.

Congo Curse: (2 Runden)

Die Sprünge der Dschungel-Strecke sind nicht die größte Herausforderung bei diesem Rennen. Vielmehr ist hier eine präzise Landung gefragt. Während der Sprünge müsst ihr euren Feuerstuhl auf die nächsten Kurven ausrichten, damit ihr nicht gegen Hindernisse wie Hütten und Bäume prallt oder in den tropischen Gewässern unfreiwillig baden geht. Die letzte Kurve vor dem Ziel solltet ihr langsam und möglichst weit rechts fahren, um nicht über die Steine gegen eine Felswand zu springen.

Las Vegas: (2 Runden)

Dieser Kurs bestraft jeden noch so kleinen Fehler mit einer schlechten Platzierung. Die engen U-Kurven meistert ihr, indem ihr eure Bremse kurz nutzt und dann driftend mit Vollgas aus der Kurve beschleunigt. Achtet darauf, nicht zu schnell in eine Kurve zu fahren, da ihr sonst über die Streckenbegrenzung einen Abflug macht und somit wertvolle Zeit und Plätze verliert. Mit etwas Übung werdet ihr auch dieses Rennen als Sieger beenden.

Gold-Runde:

Phoenix: (3 Runden)

Bei diesem Hallenkurs müsst ihr darauf achten, die Sprünge richtig zu nehmen. Vor den engen 180°-Kurven solltet ihr euren Feuerstuhl leicht abbremsen. In den Kurven müsst ihr den Drift-Button gedrückt halten und, falls nötig, ebenfalls bremsen. Achtet darauf, die letzten Sprünge vor den Kurven nicht zu schnell zu fahren, da ihr sonst von der Strecke abkommt. Um trocken über das Wasser zu kommen, müsst ihr den Turbo einsetzen.

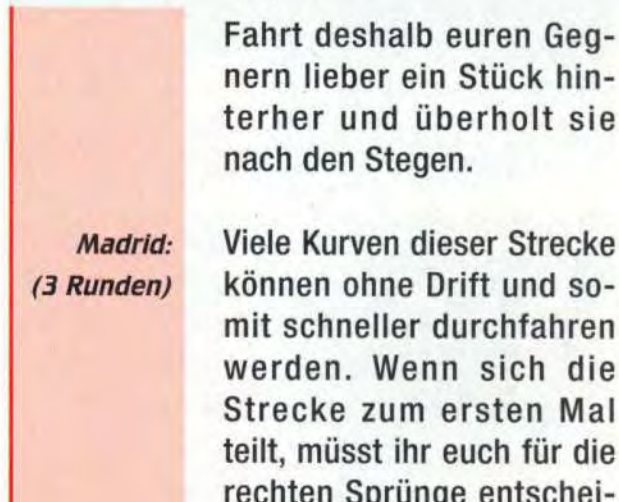
Rainforest Run: (2 Runden)

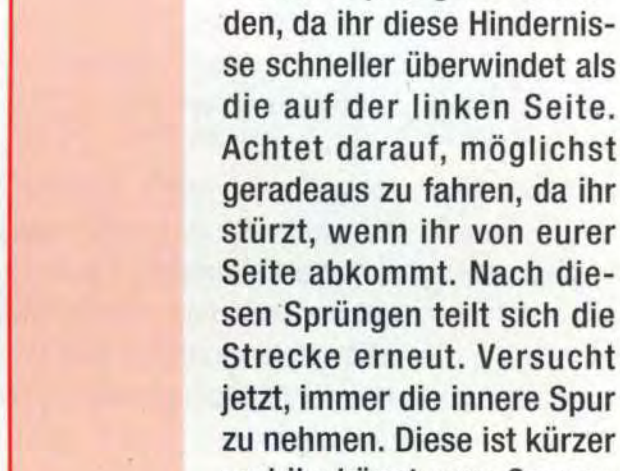
Vorsicht beim Start! Zwei Baumstämme ragen seitlich in die Strecke. Zudem sind die Sprünge dieser Regenwaldstrecke schwer zu nehmen. Ein misslungener Sprung kann euch so stark abbremsen, dass das gesamte Feld an euch vorbeizieht, während ihr mühsam versucht, wieder auf Geschwindigkeit zu kommen. Versucht deshalb so viel Bodenkontakt wie möglich zu behalten. Bei den schmalen Stegen solltet ihr sehr vorsichtig fahren, da euch nur wenig Platz zur Verfügung steht. Überholmanöver sind hier sehr riskant und führen daher nicht selten zum Sturz.

Fahrt deshalb euren Gegnern lieber ein Stück hinterher und überholt sie nach den Stegen.

Madrid: (3 Runden)

Viele Kurven dieser Strecke können ohne Drift und somit schneller durchfahren werden. Wenn sich die Strecke zum ersten Mal teilt, müsst ihr euch für die rechten Sprünge entscheiden, da ihr diese Hindernisse schneller überwindet als die auf der linken Seite. Achtet darauf, möglichst geradeaus zu fahren, da ihr stürzt, wenn ihr von eurer Seite abkommt. Nach diesen Sprüngen teilt sich die Strecke erneut. Versucht jetzt, immer die innere Spur zu nehmen. Diese ist kürzer und ihr könnt eure Gegner, die auf der Außenspur sind, gefahrenfrei überholen.





The Gravel Pit: (2 Runden)

Diese Strecke wird zur Herausforderung. Ein schlangenlinienförmiger Kursverlauf, schwer zu nehmende Sprünge und Buckelpisten tragen ihren Teil dazu bei. Wenn die Strecke schmaler wird und sich zu winden beginnt, solltet ihr vom Gas gehen, um nicht gegen eine der Felswände zu fliegen. Die Buckelpisten und Sprünge solltet ihn mit maximaler Geschwindigkeit und Turbo anfahren, um nicht zu stark abgebremst zu werden oder frühzeitig zu landen. Nehmt die beiden kleinen Abzweigungen am rechten Streckenrand, um abzukürzen. Bei der zweiten Abkürzung müsst ihr den Turbo einsetzen, da ihr in Stuntmanmanier über einen fahrenden Zug springen müsst. Eine Besonderheit dieser Strecke ist ein gigantischer Sprung, den ihr aber erst in der zweiten Runde ausführen könnt, da die Schanze in der ersten Runde gesperrt ist.

Detroit: (3 Runden)

Diese Strecke wird euch alles abverlangen, das ihr bisher gelernt habt. Springt bei jedem Sprung so weit wie möglich und benutzt euren Turbo. In den engen 180°-Kurven müsst ihr stark bremsen und gleichzeitig driften. Der Hallenkurs birgt aber noch eine Besonderheit: eine 180°-Kurve, die am Scheitel enger ist als an der Ein- und Ausfahrt. Mit etwas Übung und Geduld werdet ihr auch bei dieser Strecke der Sieger sein.

Platin-Runde:

Goldmine Rush: (2 Runden)

Der angestiegene Schwierigkeitsgrad gegenüber der Gold-Runde zeigt sich gleich im ersten Rennen. Zuerst gilt es, in der Geisterstadt einen Baumstamm, der quer über der Strecke liegt, zu umfahren. Kurz darauf solltet ihr sehr vorsichtig sein, da Streckenbegrenzungen fehlen und ihr somit leicht abstürzen könnt. Kommt ihr von der Strecke ab, wird es sehr schwer für euch, überhaupt noch Punkte in dem Rennen zu erhalten. Zu guter Letzt wird die Strecke im Bereich des Canyons sehr schmal. Setzt euren Turbo geschickt ein, um die Sprünge über die Abgründe zu meistern. Eine Abkürzung findet ihr hier gleich nach dem Start, wo ihr über ein Haus springen könnt. Darüber hinaus könnt ihr durch ein Loch im Zaun auf der rechten Seite etwas abkürzen.

Los Angeles: (3 Runden)

Der erste Hallenkurs in der Platin-Runde wird euch euer ganzes Können abverlangen. Die typische Motocross-Strecke ist gespickt mit vielen Kurven und gigantischen Sprüngen. Die erste Kurve bietet ideale Möglichkeiten zum Überholen. Nehmt ihr sie richtig, könnt ihr nach dem Start auf einen Schlag am ganzen Feld vorbeiziehen. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads dieser Strecke solltet ihr sie einige Male im Exhibition-Modus fahren, bevor ihr euch im Saison-Modus daran wagt.

Construction Yard: (2 Runden)

Gleich in der ersten Kurve der Strecke solltet ihr euch möglichst weit rechts halten, um nicht von der Strecke abzukommen, was euer Bike stark verlangsamen würde. Danach teilt sich die Stecke auf und kreuzt sich zwei Mal selbst, bevor sie sich wieder vereint. Im dem Tunnelstück warten Unmengen von Wasser auf euch. Um nicht zu stark davon abgebremst zu werden, müsst ihr es mit einem Wheelie durchfahren. Alternativ könnt ihr auch versuchen, über das Wasser zu springen. Lasst euch nicht verwirren, wenn die Strecke sich mehrmals aufteilt. In dieser Strecke sind viele geheime Abkürzungen versteckt. Bevor sich die Strecke teilt, kommt ihr auf der rechten Seite über einen schmalen Weg, der euch einige Sekunden sparen wird. Eine weitere Abkürzung findet ihr, wenn ihr kurz vor dem Tunnelabschnitt durch das „Fox-Racing-Team"-Schild fahrt.

Seattle: (3 Runden)

Diese Strecke ist so lang, dass sie nicht einmal komplett in die Halle passt und somit ein Teil davon im Freien liegt. Nach der ersten Kurve kommt eine große Schanze, über die ihr springen müsst. Um den Sprung zu stehen, solltet ihr euer Motorrad bereits während des Flugs auf den weiteren Streckenverlauf ausrichten, indem ihr es mit dem Drift-Button querlegt. Haltet euch von hinten herannahende Gegner dadurch vom Hals, dass ihr sie kreuzt und somit von ihren Maschinen befördert.

Blizzard Blitz: (2 Runden)

Dieser Kurs führt euch in eine malerische Winterlandschaft. Zugleich werdet ihr aber auch die Tücken dieser Jahreszeit kennen lernen. Spätestens wenn eure Cross-Maschine so stark durch den Schnee an den Streckenrändern abgebremst wird, dass ihr kaum noch vorankommt. Nach dem Tunnel zum Beispiel müsst ihr euren Feuerstuhl auf der rechten Seite halten, da ihr so schneller über das Eis kommt. Für die Brücke müsst ihr auf über 70 mph beschleunigen, um sie ohne großen Zeitverlust zu meistern. Danach teilt sich die Strecke noch zweimal, bevor ihr die letzte Brücke erreicht. Haltet euch auf ihr rechts und schlittert über das Eis. Vor der Ziellinie befindet sich noch eine enge, schwer zu fahrende Schleife. Eine Abkürzung findet ihr hier, wenn ihr euch kurz vor der Einfahrt in den Tunnel rechts haltet und mit voller Geschwindigkeit auf den Felsvorsprung springt. Von dort aus gelangt ihr auf einen Pfad, der euch später wieder zurück auf die Strecke führt.

SPIELE DEINE LIEBLINGSHELDEN AUF

GAME BOY™ COLOR

MUMIE

KEHRT ZURÜCK™

UNIVERSAL

UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

GAME BOY COLOR

Erhältlich ab Mai 2001

"DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK" INTERAKTIVES SPIEL © 2001 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. ™ UNIVERSAL STUDIOS.
LIZENZIERT VON UNIVERSAL STUDIOS LICENSING, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. NINTENDO®,
GAME BOY™ UND SIND WARENZEICHEN VON NINTENDO CO., LTD.

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Die Sommer- und Bade-Zeit beginnt und im Freibad tummeln sich spielwillige Game-Boy-Besitzer, die wild entschlossen sind, ihre Module durchzuspielen und zu knacken. Wenn es aber nun doch nicht so ganz klappt, die Hürden der Spiele zu bezwingen, findet ihr sicher Rat auf dieser Seite. Ich hoffe, die Auswahl war wieder treffend und bedanke mich natürlich recht herzlich für die tolle Unterstützung mit Cheats und Tipps von euch Lesern. Viel Spaß ihr Cheater!

Werner Spachmüller

LESERTIPPS

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Scooby Doo! Classic Creep Capers (GBC)

Alle Passwörter zu den kompletten Chapters hat unser Leser Tomasz herausgefunden und uns freundlicherweise zugeschickt. Diese außerirdischen Zeichen werden im Menü unter „Continue“ eingegeben.

Tomasz Latkowski

Chapter 1 „It's a Mystery!“

Chapter 2 „Boo's Klues!“

Chapter 3 „Chemo-Sabotage!“

Chapter 4 „Jailbreak!“

Chapter 5 „The Plan!“

Chapter 6 „Finale!“

Toy Story Racer (GBC)

Auch zum Rennspiel von *Toy Story* haben wir Levelpasswörter erhalten, die wir euch natürlich nicht vorenthalten möchten. Einfach die Symbole in der richtigen Reihenfolge ordnen und schon kann im jeweils ausgewählten Level gestartet werden.

SYMBOLE Diese Kombination der Symbole führt euch direkt in den ersten Level.

Level 1: Würfel, Gitarre, Wolke, Münze, Kringel, Rakete
Level 2: Kaktus, Münze, Kringel, Münze, Kringel, Blatt
Level 3: Kaktus, Kringel, Kringel, Gitarre, Kringel, Stern
Level 4: Blatt, Hut, Wolke, Gitarre, Kringel, Gitarre
Level 5: Blatt, Hufeisen, Kaktus, Münze, Kringel, Stern
Level 6: Blatt, Stern, Würfel, Münze, Kringel, Rakete
Level 7: Blatt, Würfel, Stiefel, Gitarre, Kringel, Blasebalg
Level 8: Komet, Komet, Stiefel, Gitarre, Kringel, Saturn

Marcel Jaquet

Der König der Löwen (GBC)

Auch dem Löwen könnt ihr mit diesen Levelpasswörtern in höhere Levelregionen verhelfen. Gebt dazu einfach die richtige Kombination im Passwort-Menü ein.

BRÜLL Lasst den Löwen im gewählten Level frei!

Passwort 1 „Die Wasserstelle“	**LR48VYV**
Passwort 2 „Der Elefantenfriedhof“	**NN94QT0**
Passwort 3 „Panische Flucht“	**LBYS99V**
Passwort 4 „Simba und Nala“	**4S9S9GJ**
Passwort 5 „Besiege Scar!“	**VJY4982**
Passwort 6 „Rette Kiara!“	**2W28PLB**
Passwort 7 „Flachland in Flammen“	**G6P5Q7Q**
Passwort 8 „Besiege Zira“	**ZQ+X106**

Marcel Jaquet

Herzlichen Dank! Jakob Antoni - Sene Biranne - Jared Gerhardsson - Jürgen Harms - Mirko Hofer - Tarek Käufer - Björn Keil - Marco Kienzle - Fabian Mutzbauer - Kevin Radscheidt - Lukas Radtke - Stefan Richthammer - Martin Schmidt - Benjamin Schmitt - Stephan Schulze - Burkhart von Klitzing

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
ABO-BETREUUNG
N-ZONE
74168 Neckarsulm
Telefon: 01805-959506 (DM 0,24/Min.)
Fax: 01805-959513 (DM 0,24/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Matthias Glaser, Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung
Auslandskorrespondenten: Warren Harrod, Mike Sabine, Simon Price
Bildredaktion: Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger
Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz
Textchef:
Michael Ploog
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
Telefon: 0911-2872151
Fax: 0911-2872241
E-Mail: akr@cms.computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Telefon: 0911-2872140
Fax: 0911-2872240

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben

VERLAG

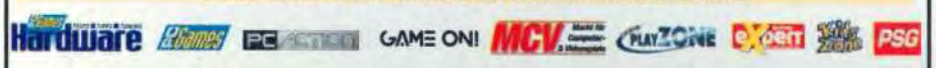
Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 51,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 75,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 390,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2001 51.260 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

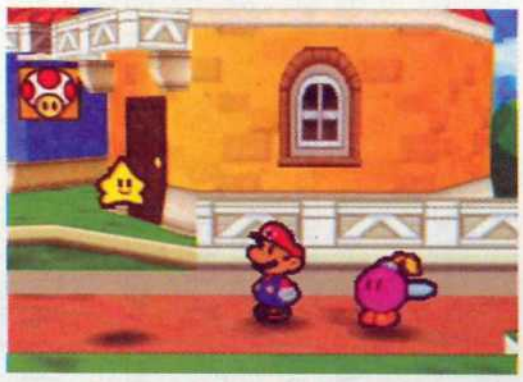
Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	0190-824694	Mo.-So. 8°°-24°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0180-5005806	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 25.07.2001 am Kiosk

Zelda: Oracle of Ages/Seasons

Doppelt hält besser! Das scheint auch die Devise beim neuen GBC-Abenteuer von Link zu sein. In der nächsten Ausgabe bringen wir euch die US-amerikanischen Versionen der beiden *Zelda*-Teile näher und klären euch im Detail über die Besonderheiten des Doppelpacks auf. *Zelda*-Fans sollten die nächste N-Zone daher nicht verpassen.

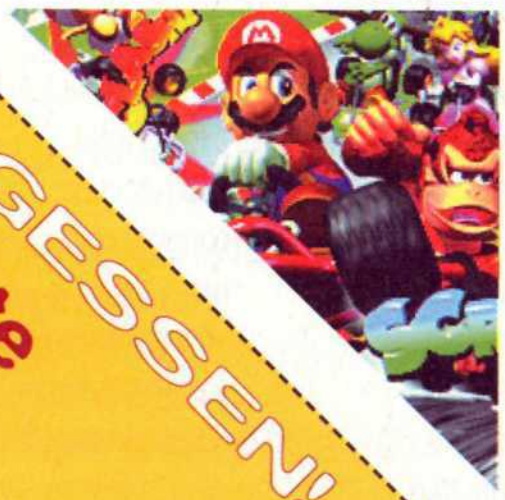
Paper Mario



Marios letzter Auftritt auf dem guten alten N64? Wer noch immer glaubt, bei dem in bunten Bonbonfarben gehaltenen Rollenspiel handle es sich um eine kinderleichte Angelegenheit, der sollte die N-Zone 08/01 auf keinen Fall verpassen. Wir nehmen einen der letzten großen N64-Titel ausführlich unter die Lupe und sagen euch, ob auch dieses Spiel mit dem Klempner und seinem Erzfeind Bowser einen Hit verdient hat.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: Bomberman Tournament (GBA)*
- *Neue GC-Projekte unter der Lupe*
- *Pokémon-G/S-Logbuch, 4. Teil*
- *Paper-Mario-Komplettlösung*
- *Schmucke neue Aufkleber*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 25.07.2001!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Michael Wetzel

Der 28-jährige Michael Wetzel ist PR-Manager bei Infogrames.

Was spielen Sie im Augenblick?
Alone in the Dark für Game Boy Color sowie *Counter-Strike* und *Unreal Tournament* für PC.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Die genialen Gruseleffekte, eine fesselnde Story, Teamplay und die gute Spielbarkeit.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Natürlich ohne Frage *Mario Kart 64*, außerdem noch *Zelda* und *Cannon Fodder* (GB).
Grund dafür ist einfach der geniale Suchtfaktor.

Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Leichtes Handling und seine Unempfindlichkeit gegen Stürze auch aus großer Höhe ...

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Mario Kart für den Einstieg, langfristig gesehen jedoch anspruchsvolle Action- und Strategiespiele aller Art.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Das erste *Pong* als Telespiel konnte mich monatelang begeistern. Dann kam der C64 mit *Bruce Lee* und *Arcanoid*. Am Automaten habe ich sehr lange Zeit mit *Asteroids* und *Centipede* verbracht. Und bin dabei arm geworden ...

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Schwierige Frage. Ich bevorzuge fordernde Strategiespiele und Ego-Shooter, dicht gefolgt von Adventures, Rollenspielen und allem anderen. Die Atmosphäre spielt für mich eine wichtige Rolle, egal welches Genre. Kann man nach einem gruseligen Action-Adventure nachts nicht mehr ruhig schlafen, ohne vorher das eigene Zimmer nach möglichen Gegnern durchsucht zu haben, haben die Programmierer es richtig gemacht.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Ich bin ein gläubiger *Unreal Tournament*-Jünger. Die Community ist hervorragend und bei keinem anderen Spiel macht es mir so wenig aus, von den absoluten Cracks auch schon mal mehrmals hintereinander an die Wand genagelt zu werden. Passiert jedoch glücklicherweise recht selten.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Was auch passiert, es ist nur ein Spiel.

#187 Hoppspross

Typ: Pflanze/Flug
Größe: 0,4 m
Gewicht: 0,5 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Hoppspross könnt ihr euch genauso wie Voltilamm und Felino auch unter anderem schon relativ früh auf der Route 32 schnappen. Das kleine Gewächs ist gleichzeitig Flug- und Pflanzen-Pokémon und zeigt sich mit VM 05/Blitz kompatibel. Beim Erreichen von Level 18 verwandelt es sich zu Hubelupf und mit Level 27 entwickelt sich das kleine Kraftpaket zu Papungha. Außerdem hat es Attacken, mit denen es dem Gegner Schaden zufügen und gleichzeitig KP zurückgewinnen kann!

Fähigkeiten:
Synthese
Giftpuder
Egelsamen
Megasauger

#179 Voltilamm

Typ: Elektro
Größe: 0,6 m
Gewicht: 7,8 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Voltilamm sieht zwar im wahrsten Sinne des Wortes lammfromm aus, aber ihr solltet das Elektro-Pokémon nicht unterschätzen! Denn obwohl ihr das knuffige Tierchen schon relativ früh auf der Route 32 schnappen könnt, kann es Voltilamm mit den Stärksten aufnehmen. Viel Training vorausgesetzt, natürlich! Wenn es Level 15 erreicht, entwickelt es sich zu Waaty und bei Level 30 wird es zu Ampharos, welches den kraftvollen Donnerschlag erlernen kann!

Fähigkeiten:
Donnerwelle
Lichtschild
Donnerschlag
Donner

#161 Wiesor

Typ: Normal
Größe: 0,8 m
Gewicht: 6 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Besonders goldig finden wir das Pokémon Wiesor. Das Pelzknäuel mit dem buschigen Schwanz könnt ihr schon zu Beginn auf der Route 29 antreffen, wo es in freier Wildbahn sein Unwesen treibt. Es gehört zwar nicht zu den stärksten Kämpfern, kann aber trotzdem durch ausgewogene Attacken überzeugen. Sobald Wiesor Level 15 erreicht, entwickelt es sich zu Wiesenior.

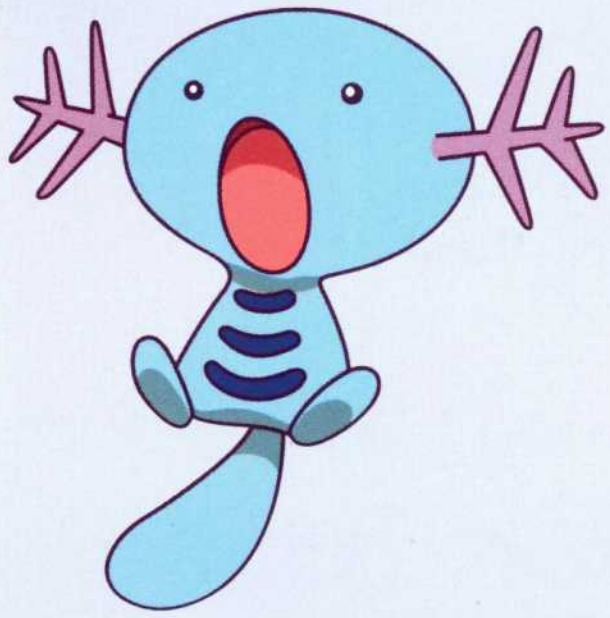
Fähigkeiten:
Ruckzuckhieb
Slam
Erholung
Amnesie

#194 Felino

Typ: Wasser/Boden
Größe: 0,4 m
Gewicht: 8,5 Kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Felino ist sehr überlegen, wenn es gegen Elektro-Pokémon kämpft, aber diese Stärke kann andererseits wieder als Schwäche ausgelegt werden. Denn wenn es von einem Pflanzen-Pokémon angegriffen wird, dann ist Felino gnadenlos unterlegen. Das süße Pokémon ist mit erstaunlich vielen VM kompatibel (Surfer, Blitz, Whirlpool und Stärke) und entwickelt sich zu Morlord, wenn es Level 20 erreicht!



Fähigkeiten:
Erdbeben
Regentanz
Weissnebel
Dunkelnebel

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo®

Sammelkarte 144

#179 Voltilamm

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo®

Sammelkarte 145

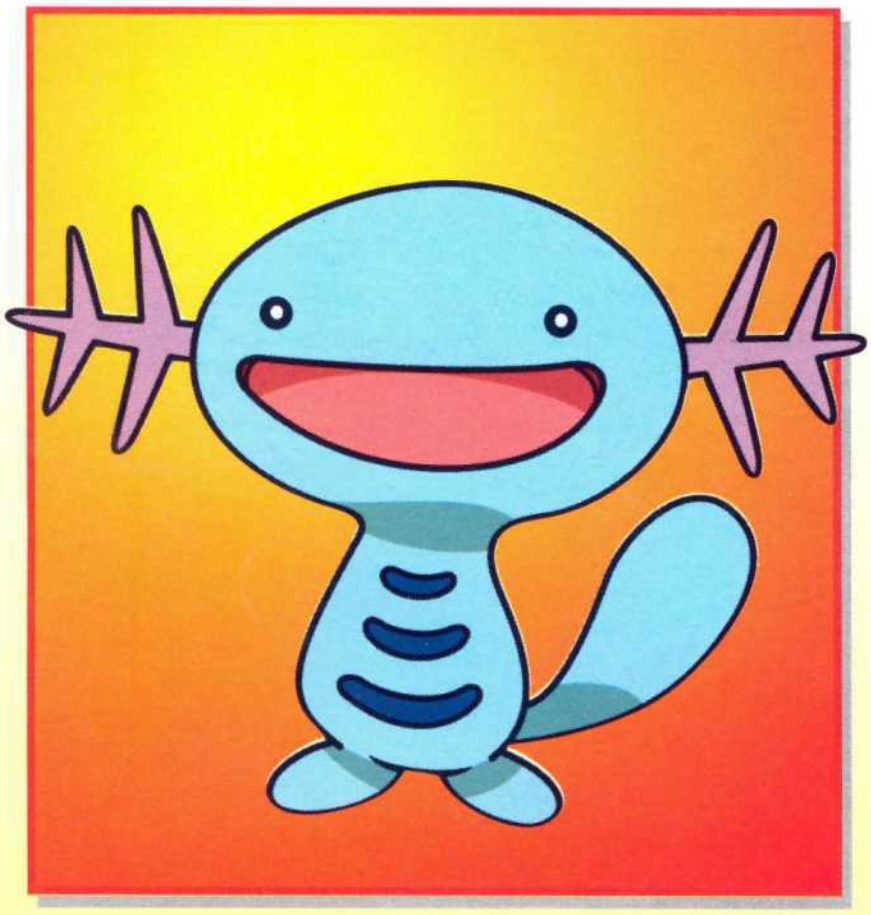
#187 Hoppspross

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo®

Sammelkarte 146



#194 Felino

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 147

#161 Wiesor